

Número 61

225
ptas

REPORTAJE

ADELÁNTATE AL
FUTURO CON EL
MEJOR
SOFTWARE
MUNDIAL

Manía



Sólo para adictos

STRIKE COMMANDER



Duelo en las alturas

SLEEP WALKER

CLAVES PARA
RESOLVER

UN
ARCADE
DE
PESADILLA



VIDEOCONSOLAS

- ✓ SPOT
- ✓ WHIRLO
- ✓ MAZINSAGA
- ✓ THE FLASH
- ✓ DESERT STRIKE

En busca de un recuerdo FLASHBACK

JURASSIC PARK

¡LAS PRIMERAS
IMÁGENES
DEL JUEGO!

ASÍ SERÁ



POLICE QUEST 3

Los cartuchos más totales del momento

HAY UNA FUERZA SUPER



**FLASH
PACK**

26.000 ptas.
*iva

**TAMBIEN DISPONIBLE
POR SEPARADO.**



Estrena tu MEGA DRIVE entrando en una dimensión desconocida hasta ahora. FLASH BACK está llamado a marcar una nueva era en videojuegos.

El primero de una generación tecnológicamente superior.

Programarlo ha costado 2 años de trabajo a un equipo de 7 especialistas. ¡¡Que fuerte!!

La alta calidad y excepcional animación de sus

"Sprites" revelan un fascinante secreto: ¡EL ROTOSCOPING!

Una avanzada técnica capaz de generar ¡24 movimientos por segundo!



IL MIGLIOR EN MEGA DRIVE



La tensión impregna el ambiente por efecto de sus gráficos poligonales. Resultado: Excepcional realismo y calidad de movimientos en sus cientos y cientos de pantallas. Primeros planos, gestos detallados, secuencias en tiempo pasado...,



sensaciones que nos trasladan al mundo del cine y se multiplican hasta en la banda sonora. Penetra en los límites de la realidad con este impresionante Pack que incluye además el incomparable SONIC, dos mandos control y la consola más deseada del mercado: LA SEGA MEGA DRIVE.



LA LEY DEL MAS FUERTE



El programa de baloncesto más completo para ordenadores Pc y compatibles también tiene el mejor precio: 1.995.-Ptas.



Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.



Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.



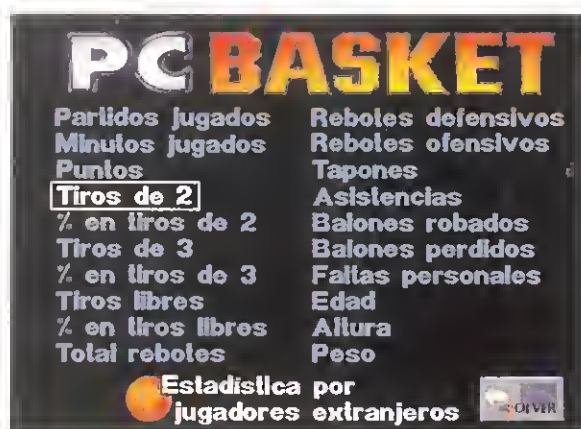
Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



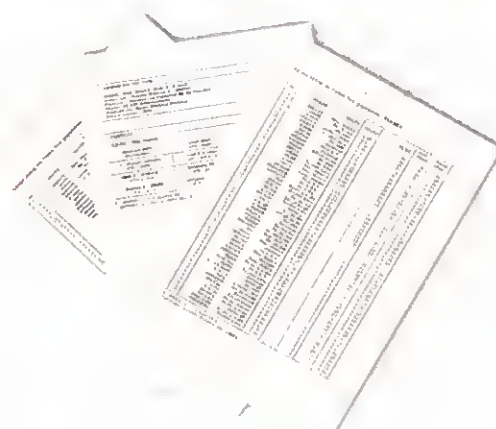
Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.



Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.



Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.



Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

¡Ya a la venta en tu kiosco!

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: Tel. (91) 654 61 64

S U M A R I O

6



CHUCK ROCK 2

Si el padre era bestia, no os podéis ni imaginar lo animal que es el pequeño de los Chuck... En cuanto se enfada, la toma a garrotazos con el primero que se le ponga delante. Megalítico, Megasimpático, «Chuck Rock 2» es el Megajuego de este mes. El programa que abre vuestra Micromanía de junio.

10

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

No tenemos perdón. Empezamos la revista de este mes pidiéndolos que busquéis a la más famosa criminal de todos los tiempos, es decir, Carmen Sandiego. Y para colmo os enviamos al espacio infinito a por ella.



29

STRIKE COMMANDER

Despega de su base con la única misión de vencer a sus enemigos, o lo que es lo mismo, a cualquier avión que intente siquiera rozarle. Sabe que es el único y el mejor en el aire.

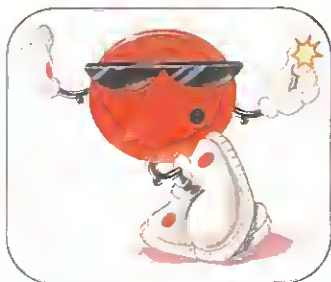
La última maravilla del genial programador Chris Roberts rompe la velocidad de la luz. Probad a acompañarnos en este vuelo y ataos los cinturones.

49

COOL SPOT

¡Salao! Es el piropo más suave que le han dicho a este punto tan chuleta. El «íto» se hace llamar «Cool Spot» lo que, en resumidas cuentas, significa punto con estilo... Está tan crecido que es el protagonista absoluto de nuestra sección de Consolas.

Con su permiso, os contamos que comparten cartel con esta revolución roja programas como «Desert Strike», «The Flash», «Mazinsaga», «Whirlo»...



12

JURASSIC PARK

La unión del arte y el hombre da genios. Spielberg es uno de ellos. La unión del cine y el software da grandes programas.

«Jurassic Park» es un claro ejemplo. Los dinosaurios se extinguieron hace mucho tiempo, y aún no sabemos por qué. Lo que sí sabemos es que esta última producción de Ocean tardará mucho en desaparecer de nuestras pantallas.



44

A.T.A.C.

Algunos disfrutan sólo luchando. Otros únicamente cuando vencen. Muchos cuando derrotan a un enemigo difícil. Y todos cuando acaban con el Mal, con mayúscula. Porque el Mal en «A.T.A.C.» es el imperio de la droga. Nuestro avión es el único que puede internarse en las plantación de coca y destruirlas por completo. «A.T.A.C.» «ataca» con una eficacia total.



55

SLEEP WALKER



Vamos a la cama que hay que descansar, para que mañana podamos madrugar... Esto es lo que le susurra al oído el fiel amigo del joven sonámbulo

que camina por las oscuras calles de «Sleep Walker». Ese compañero leal es un perro que sufre mil y un disgustos por llevar a su amo de vuelta a la cama. Cualquier método es bueno, patadas en las posaderas incluido. Así que, manos a la obra y a permanecer bien despiertos.

MICRO

Sólo para adictos

Buena, buena, buena. Así que ya estabais a punta de irnas de vacaciones, ¿eh? Pues nasatras también. Na penséis que as íbamos a decir esa de que trabajamos sin cesar para llevaras la revista calentita todas las meses. Calentita va a estar y mucha, sobre toda par las meses de calar que nas esperan. Pera también par todas las interesantes temas que contiene este y las números venideras. Las ejemplas vienen en las siguientes líneas.

Empezamos par «Jurassic Park» a, la que es la mismo, una de las juegos -y películas- más esperadas del momento. Spielberg y Ocean resucitan a las dinosaurios y las dejan sueltos par ahí... Si esta es peligrosa, más aún la san «7th Guest» y «Palice Quest 3», das programas de intriga, acción y suspense. Pera se desarrallan en tierra, por la que también hemas pensada en aquellas a las que les guste volar. Así, «Strike Cammander» y «A.T.A.C.» simulan a la perfección vuestras más complicadas acrobacias. Las que nas piden la luna -parque después de la tierra y el aire, viene nuestro satélite- tienen su justa recompensa: «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el casmas?»

Tres datas antes de despedir esta editorial(¿?). Primero, el bambaza de Habbtex, un servicia interactiva a través de Ibertex que panemas en marcha para que canectéis can nasatros. Segunda, el repartaje can toda el saftware que viene. Tercero, todas nuestras secciones de siempre, en atras palabras: Punta de Mira, Cansalas, Panarama, S.O.S. Ware, Tecnamanias, Arcade Machine...¡Hasta luego!

8 ACTUALIDAD INTERNACIONAL

Dentro de esta sección podéis leer todo lo que ocurre fuera.

14 PREVIEWS

Os adelantamos dos programas de intriga, riesgo y suspense: «7th Guest» y «Police Quest 3».

16 REPORTAJE

Si en el número anterior el E.C.T.S. fue un suspiro, en esta ocasión es una bocanada de aire informático.

25 PUNTO DE MIRA

Nuestros expertos críticos fijan sus miradas en programas punteros.

32 PC BASKET

Dinamic Multimedia han diseñado un extraordinario programa de baloncesto. Toda una canasta de tres puntos.

34 MANIACOS DEL CALABOZO

Ya sabéis, Fehergón y los JDRs.

36 MICROMANÍAS

Insistimos una y otra vez, y todas las veces que haga falta. Esta es la sección más importante.

38 ARCADE MACHINE

Os lo dijimos una vez: las recreativas son esos dinosaurios sagrados que nunca desaparecerán.

39 TECNOMANÍAS

Para estar al tanto de cuanto se cuece a nivel tecnológico.

40 FLASHBACK

Con este programa volveremos al pasado de «Another World». Su continuación es increíble...

47 HOBBYTEX

Una nueva forma de conseguir todo tipo de información, gracias a un nuevo servicio interactivo.

54 CARGADORES

Las grandes soluciones de los pequeños problemas.

60 S.O.S.

Más dudas, por lo tanto, más soluciones. Lo mismo que en la sección anterior pero en grande.

61 CURSE OF ENCHANTIA

Os enseñamos a golpear a una bruja con un bate de béisbol.

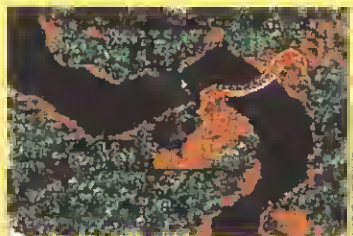
66 PANORAMA

Y para terminar la función, cine y música. ¡Empieza el espectáculo!

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andino. Consejero Delegado: José L. Gómez-Centurión.
Director: Domingo Gómez. Subdirectora: Cristina M. Fernández. Director de Arte: Jesús Caldeiro. Diseño y Autoedición: Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante). Redactor Jefe: Javier de la Guardia.
Redacción: Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones). Secretaria de Redacción: Laura González.
Directora Comercial: María C. Perera. Coordinación de Producción: Lola Blanco.
Corresponsales: Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania).
Colaboradores: Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Anselmo Trejo, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente.
Redacción y Publicidad: C/ De los Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92.
Imprime: Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33. Distribución: Coedis, S.A. Tel.: (93) 680 03 60. Molins de Rei (Barcelona).
Circulación controlada por O.J.D. Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.
Depósito legal: M-15 436-1985.
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

La jungla en llamas

● Casi no nos ha dado tiempo a saborear el sabroso plato que Electronic Arts nos ha preparado con su «Desert Strike», cuando ya han comenzado a desarrollar la segunda parte de dicho juego. Junto a estas líneas podéis observar unas imágenes de como será «Jungle Strike», en su versión Megadrive.



do para llevar a cabo nuestras incursiones contra el enemigo, incluyendo también muchas más opciones que en «Desert Strike», como por ejemplo la posibilidad de pilotar aviones, además del conocido helicóptero protagonista de la anterior entrega.

Bueno y variado

● Arcadia Soft, nombre que a partir de ahora todos oiremos con bastante frecuencia, es una compañía distribuidora de reciente creación en nuestro país, centrada tanto en la distribución de cartuchos como de juegos para Pc.

Entre sus primeras actuaciones dentro del mercado de los compatibles, se puede destacar «The Greatest», un interesante

pack compuesto por tres títulos. La citada minicolección se compone de los programas de Virgin Games «Lure of the Temptress», «Dune» y, el hasta ahora inédito, «Shuttle». Los dos primeros ya son conocidos. El último título es un simulador que nos pondrá a los mandos de, ni más ni menos, que el archifamoso transbordador espacial de la NASA.

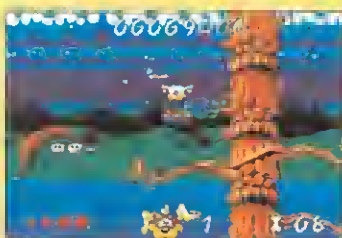
Pisa el acelerador



● Si los usuarios de PC estaban esperando una oportunidad para dar rienda suelta a su afición de conductores arriesgados, la que se les presenta de la mano de Gremlin es inmejorable. Cuando leáis esta noticia,

faltará poco para que «Lotus III» se encuentre al alcance de todos aquellos apasionados por el mundo del motor y la velocidad. Y velocidad es una de las cosas que más se pueden sentir con este programa, de aspecto inmejorable y realismo elevadísimo. Según sus autores ponerse a los mandos de esta auténtica bestia del asfalto puede provocar que nuestro nivel de adrenalina se dispare hasta alcanzar niveles insospechados. Esperamos comprobarlo.

Pero, ¡qué maravilla!



● Mucha atención a este título, porque puede colocarse como uno de los destacados de los próximos meses. «Wonder Dog», el último proyecto de Core, aparecerá en breve en

formatos Amiga y, ¡tachán, tachán!, Mega CD.

En este juego, asumiremos el papel de un perrillo espacial, que debe evitar que el malvado general Von Ruffbone logre dominar la galaxia junto a sus temidas tropas de asalto caninas. Con un total de más de veinte niveles, el colorido y las animaciones del programa son excelentes en el Amiga, y en el Mega CD pueden ser ya de impresión.

MEGA JUEGO

■ CORE
■ Disponible: AMIGA
■ Arcade

Después de derratar al gran dinosaurio y rescatar a Ofelia de sus garras, Chuck no se quedó con los brazos cruzados. Aprovechando la fama que le proporcianá aquella proeza, decidió elegir una vida más cómoda y beneficiosa, por lo que creó una fábrica de transcomóviles.

Aunque esos cacharros na tenían ABS, ni dirección asistida, ni nada porecido, lo cierto es que Chuck consiguió vender muchos modelos abteniendo enseguida una gran fortuna y prestigio entre las lugareños. Una vez bien establecido, nuestro héroe y su campañera decidieron que ya era hora de aumentar la familia, por la que encargaron vía cigüeña un bebé cavernícola.

Desgraciadamente, el dinero no sólo trae felicidad, sino que también conlleva determinados riesgos. Una de ellos es la posibilidad de ser secuestrado por una bestia inmundas que pida un sustancioso rescate. Esto es lo que ha ocurrido. Chuck ha sido raptado por el horrible Brick Jagger, quien solicita una elevada suma a cambio de su vida.

En vista de lo acaecido Chuck Junior decide que ya es hora de dejar la cuna y el chupete para ponerse manas a la obra y aventurarse en una difícil misión que le castará mas de una rabieta y algún que otro lloriqueo.

UN NUEVO ARMA: EL GARROTE

El abjetiva del juego consistirá en rescatar a Chuck padre, para ella

Un nueva retaña ha venida al munda. Este niña es, nada más y nada menos, que el hija del inigualable Chuck "el barriguda", ese cavernícola que, sirviéndose de su enar-me panza, rescató a su amada de toda la vida. Ahara, es el prapia Chuck el que ha sida secuestrada y el pequeña, que na quiere ser menos que su padre, se ha armada can una gran "cachiparra" y se dispane a emprender la aventura de su vida a pesar de su temprana edad.

deberemos recorrer seis niveles, divididas a su vez en cuatro fases.

Cada una de ellos está ambientada en diferentes y diversos escenarios que van desde junglas y cuevas, hasta batallas en el interior de volcanes o en cimas de montañas.

Además, el programa incluye tres subjuegos, o fases de bonus, que

poco nuestra tarea. Entre ellas destacan monstruos come-piedras, traviosos simios, feroces tigres, laboriosas hormigas, lentas tortugas, etc. Pero, no creáis que sólo nos toparemos con peligrosos adversarios, algunos de los seres prehistóricos nos sacarán de más de un aprieto. Por ejemplo, Susie la arañ

ña tejerá una tela que utilizaremos como trampalín, a la tortuga Thomas nas servirá como media de transporte.

Nuestra pequeña cavernícola dispone de un gran garrote que podrá utilizar para defenderse de toda aquel que ase cruzarse en su camino.

Esta super estaca na sólo canstituye un valioso instrumenta de ataque, también hace las funciones de una magnífica herramienta. De este modo, Junior la usará tanto para desplazar rocas, como para destruir paredes o salir de situaciones embarazosas. Una de las utilidades más importantes de nuestra arma será la posibilidad de transformarla en una antarcha para iluminar las zanas oscuras en las que nos encantraremos en determinadas partes del recarrida, a para espantar a ciertas bichejas.

Para completar la aventura, cantaremos con tres vidas iniciales, las cuales se agotarán

cuanda se nos acabe el nivel de energía. Éste viene representada en farma de un biberán llena de leche, que se irá consumiendo cada vez que tengamos un contacta con algún enemigo.

Nuestra energía, al igual que las vidas, se podrán recuperar a lo largo del trayecto recogiendo pe-



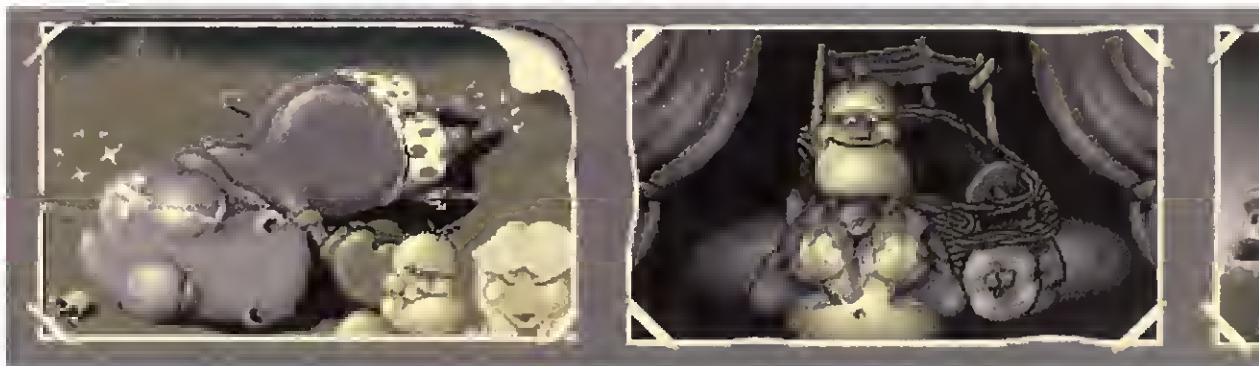
Mucho cuidado con enfadar al hijo de Chuck, porque se arma de su garrote y no reconoce ni a su padre...



A este chiquitin que vive en la época de los dinosaurios, no le asustan ni siquiera éstos bichos. Es más, tuvo algo que ver en su extinción.

nos permitirán sumar puntos adicionales y conseguir, can ellas, vidas extras.

Como os habréis padida imaginar, el atravesar todas estas lugares na va a ser un "camino de rosas" precisamente. Ante nosotros aparecerán personajillos de lo más dispares que nas complicarán un



CHUCK ROCK 2

SON OF CHUCK



queños biberones y caramelos que encontraremos por el camino.

NUESTRA OPINIÓN

Existe un antigua dicha que reza de la siguiente forma: "Todo alumno termina superando a su maestro". Si la aplicamos a este programa diremos que, efectivamente, el hijo de Chuck a superado a su padre. «Chuck Rock 2» puede ser definido como un arcade de impecable realización que desborda, además, simpatía y jugabilidad.

Por otra parte, si nos paramos a analizar detenidamente sus características técnicas, como ocurría con su predecesor, la que más llama la atención son las estupendas gráficas y el elevado nivel de definición que paseen. Además, el agradable diseño de los personajes unido a los escenarios, que, a pesar de su gran calarida, en ningún momento resultan cargantes ni densos, forma un excelente conjunto. Mención especial merecen los enemigos con los que nos toparemos al final de cada fase, que harán las delicias de todos aque-

llos a los que les entusiasman las enemigos finales "a la grande". Estos destacan sobremanera debido a sus inmensas proporciones y agilidad.

Como ocurría con «Chuck Rock», las animaciones son la nata predominante del juego. Todas las situaciones, o acciones que realicemos a lo largo de la aventura, estarán dotadas de gran dinamismo y originalidad. De este modo, más de una esbazará una sonrisa al contemplar los simpáticos gestos de dolor y sorpresa que pandrán nuestros contrarios



Las animaciones de «Chuck Rock 2» tienen una calidad digna de los mejores dibujos animados. Los personajes que aparecen en los niveles son realmente simpáticos.



El hijo de Chuck tiene un gomo de movimientos fuera de lo común: o primero visto destaco el hecho de que no es un niño normal... Bromos o un lodo, este segundo entrego de Chuck tiene o un protagonista que es un prodigio en el arte de lo gesticulación y el movimiento. Este es el gran mérito de los protagonistas de «Chuck Rock 2».



Pero no todo son "divertimentos" en la vida del pequeño Chuck. También tiene que pasar por "las duras etapas de la vida", llenas de fuegos y calores...

cuando los dejamos fuera de combate de un solo golpe.

Otro aspecto fundamental que debemos destacar es su estudiada nivel de dificultad, que garantiza la superación de, prácticamente, todos los peligros tras jugar unas pocas partidas y adquirir algo de experiencia.

En el apartado sonoro tampoco se queda atrás, las estupendas bandas sonoras que incluye en las diversas fases, así como sus cuidados efectos sonoros, culminan un producto final más que aceptable. «Chuck Rock 2. Son of Chuck»

constituye una magnífico arcade, una segunda parte que todos estábamos esperando y que por fin ha llegado. Cumple, más que de sobra, todas las expectativas y deseos que teníamos depositados en él y se merece con todas las honores ser nuestro Mega Juego del mes. En resumen, os proponemos un programa que ningún micromaniaco que se precie de serlo debe pasar por alto. Luego no digáis que no estábamos avisados.

E.R.F.



A Chuck le ha salido un serio competidor: su hijo.

90

ORIGINALIDAD
GRÁFICOS
ADICIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
ANIMACIÓN

85
92
91
80
79
88

ACTUALIDAD

INTERNACIONAL

LOS "AVATARES" DE UN INVESTIGADOR

ULTIMA VII THE BLACK GATE

■ ORIGIN

■ En preparación: PC

Todos los numerosos aficionados a la serie Ultima recordaréis que, en la última parte que salió al mercado español, recibisteis una misteriosa llamada de Lord British para emprender una apasionante aventura.



En esta nueva entrega de la serie, vuestra tranquilidad volverá a perturbarse por la petición de un extraño ser, sin nombre ni apellidos, que os trasladará a las inhóspitas tierras de Britannia. Allí pronto os veréis envueltos en una misteriosa trama, que empieza con la investigación del asesinato de un miembro de la hermandad Fellowship.

A partir de ahí la acción se irá complicando progresivamente, hasta que logréis resolver todos los misterios que rodean a Britannia. Para ello contaréis con la ayuda de distintos personajes a los que podréis ir reclutando a lo largo del juego, y con un enorme mapa de su escenario. En conjunto, podemos decir que se trata de un programa de rol interactivo, con algunas escenas de

combate en las que no participaréis directamente, pero sí podréis observar en todo momento. La calidad técnica del juego es sobresaliente, con unos excelentes gráficos y una perspectiva aérea que ofrece una visión de los escenarios interiores desde la altura imaginaria del techo. Toda una gozada para los sabuesos del ordenador.

D.D.F.

ZARPAZOS DE JUGABILIDAD

BUBSY THE BOBCAT

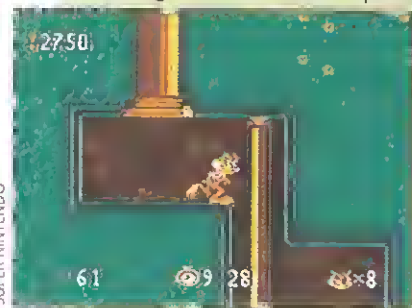
■ ACCOLADE

■ En preparación: Super Nintendo, Mega Drive

Agarraos a vuestra silla de juego, porque muy pronto va a aparecer en las pantallas de Super Nintendo y Mega Drive el gato más arrasador de la historia de las consolas y parte del extranjero. Ha llegado Bubsy, y de qué manera: cinco mundos repletos de peligros, unos espectaculares gráficos y, sobre todo, una jugabilidad de espanto. Todas esas características vienen realizadas por la ANIMACIÓN con mayúsculas que hace de este personaje un serio competidor de Mario y Sonic, con 16 megas de pura diversión.

El argumento de este trepidante juego de plataformas nos dice que la

Tierra ha sido invadida por los Woolies, habitantes del planeta Rayon, que necesitan una gran cantidad de lana para sus motores de fibra de plasma y han decidido venir a nuestro planeta en busca de suministros. ¡Hay que hacer algo para impedirlo! Para eso está Bubsy y su genial repertorio de movimientos, pero tened mucho cuidado, puesto que este minino se enfada mucho cuando no le damos "marcha" e incluso nos echa la bronca cuando cae por un precipicio. ¡Con un juego como éste, hasta perder resulta divertido!



TEMPESTAD SOBRE LAS OLAS

TASK FORCE 1942

■ MICROPROSE

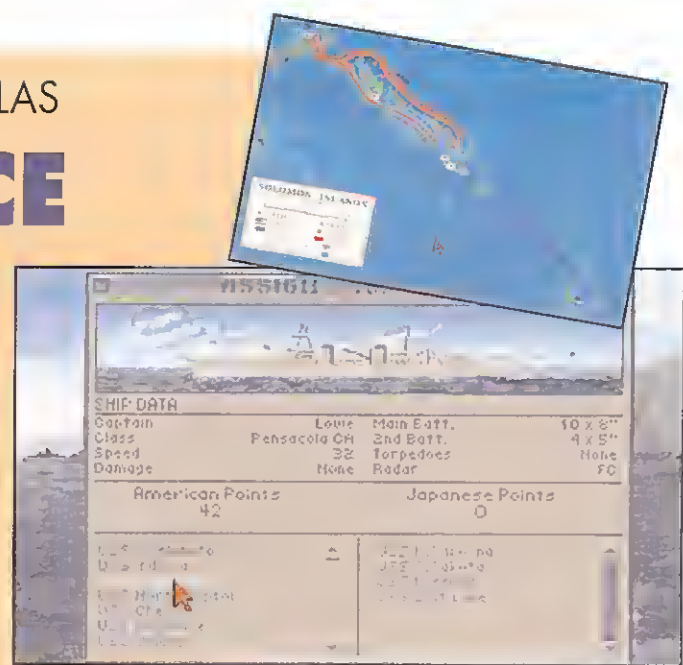
■ En preparación: PC, Amiga

Si alguno de vosotros está harto de oír las batallitas del abuelo de turno o está de vuelta de todas las películas de la Segunda Guerra Mundial, ahora tiene la oportunidad de experimentar por sí mismo todas las emociones de las más grandes batallas navales. «Task Force 1942» es la primera entrega de una nueva serie de la compañía inglesa Microprose destinada a reproducir todos los grandes combates de la disputada campaña del Pacífico. En este caso, podréis revivir las incidencias de la batalla de las Islas Salomón, bien como comandantes de la flota o como marineros.

Si vuestra estrategia es lo suficientemente acertada, no tendréis necesidad de efectuar un solo disparo, pero lo más probable es que los japoneses se resistan a correr esa suerte... Por lo que deberéis entablar combates de día y de noche con la tecnología de la época hasta ponerles en retirada.

Si ya el argumento del juego es bastante atractivo, su calidad técnica por supuesto no le va a la zaga, ya que sus programadores han empleado gráficos digitalizados y numerosas secuencias de animación que os trasladarán en cuerpo y alma al escenario de las más emocionantes batallas. Las perspectivas del juego varían desde la vista aérea hasta la observación en primer plano del enemigo, igualito que en los famosos simuladores de vuelo de Microprose, ¡Para que luego os vengán a contar batallitas!

D.D.F.



CURIOSIDAD FATAL

CURSE OF ENCHANTIA 2

■ CORE DESIGN

■ En preparación: PC, Amiga

La curiosidad no siempre es una buena consejera, y eso es seguramente lo que pensará Boris tras recorrer los peligrosos escenarios de «Curse of Enchantia 2», una intrigante aventura que mantiene el mismo estilo de juego que la primera parte. En una visita a su tío, inventor de profesión, Boris se siente atraído por el extraño ruido que emite una endiablada máquina... que le trasladará a un mundo totalmente diferente.

Si en la Tierra las cosas no le iban demasiado bien, tampoco va a tener muchos motivos de alegría Boris en su nuevo territorio, donde se las verá con uno de los más despiadados villanos de la galaxia. Este tipejo quiere arrebatarse a Boris sus poderes mágicos, y hará todo lo posible por atraparlo, aunque vosotros no le vais a dejar salirse con la suya! Curse of Enchantia 2 se puede definir como una aventura épica donde os encontraréis con numerosos alienígenas que ayudarán a vuestro personaje.

Toda la acción se desarrolla en medio de unos impresionantes gráficos y una atmósfera al más puro estilo ciencia ficción, pero no os van a dejar disfrutar mucho tiempo del paisaje...

D.D.F.

D.D.F.

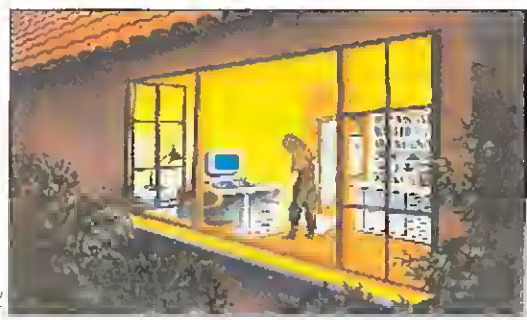
BLUE FORCE

■ ACCOLADE/Tsunami
■ En preparación: PC

Veinticuatro horas al día van a ser las que vais a poder estar de servicio cuando instaléis en el disco duro de vuestro PC el próximo lanzamiento de la compañía norteamericana Accolade. «Blue Force: The Next of Kin» es una aventura gráfica en la que asumiréis el papel de Jake Ryan, un policía empeñado en descubrir al asesino de sus padres. Lo que no sabe Jake pero descubrirá en cuanto avancéis un poco en el juego es que la muerte de su familia es sólo el comienzo de una cadena de crímenes en los que está implicada una poderoso banda de delincuentes. Así que el trabajo que espera a nuestro amigo no va a ser precisamente tranquilo.

«Blue Force» es similar en desarrollo a la serie «Police Quest» de Sierra aunque sus autores, que por cierto son también los responsables de ésta última, nos han prometido mucha más variedad de acciones y escenarios. Imágenes y sonido digitalizado, acción a raudales y un interesante argumento serán las bazas con las que Accolade juega pora entrar con fuerza en el mundo de las aventuras gráficas. «Blue Force» es un buen comienzo.

D.D.F.



LIBERTAD A BASTONAZOS

BUBBA 'N' STIX

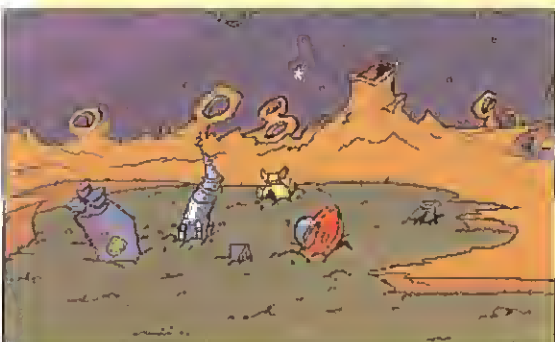
■ CORE DESIGN
■ En preparación: Amiga

La mayoría de vosotros no ha tenido seguramente la oportunidad de ver los episodios de Super Ted, una serie de dibujos animados famoso en el Reino Unido, pero lo cierto es que las animaciones de Bubba 'N' Stix han sido realizadas por el mismo artista, Billy Allison. Su más estrecho colaborador ha sido Simon Philips, diseñador de gráficos. Juntos han colaborado en la realización de uno de los juegos más animados de los últimos tiempos para Amiga, como demuestran las secuencias al estilo de las películas de Walt Disney.

El argumento del juego se inicia cuando su protagonista Bubba es capturado por unos cazadores espaciales furtivos, que lo trasladan a un zoo de otro mundo. Allí se hace amigo de un curioso personaje, Stix, un bastón polivalente que le servirá de arma e instrumento en su lucha por volver a su planeta. Por supuesto, los guardianes del zoo no están muy dispuestos a dejarle marchar...

Según Simon Philips, este juego reúne elementos de plataformas, inteligencia y aventura. Su aspecto estratégico viene definido por la gran cantidad de usos que se le pueden dar a Stix.

D.D.F.



Actualidad

LAS SORPRESAS DE ACCOLADE

Hace escasas fechas, recibimos en nuestra redacción la agradable visita de algunos de los principales integrantes del staff de Arcadia Software, nueva distribuidora de soft en nuestro país que, acompañados por Mr. Alan Wellsman, miembro de Accolade, nos mostraron unas escenas de los productos que en breve aparecerán en el mercado bajo su sello.

Casi todo lo que pudimos ver fueron cartuchos para Sega Mega Drive, entre los que se podía encontrar una gran diversidad de estilos, no así de calidad, ya que todos presentaban un aspecto inmejorable. Para que os vayáis haciendo a la idea de lo que espera en los próximos meses a todos los usuarios de la consola de Sega, os comentaremos brevemente algunos de los títulos. «Jack Nicklaus Golf» es el primero, donde se nos ofrece la oportunidad de vivir apasionantes torneos de uno de los deportes más elitistas del mundo, de la mano del campeón que da nombre al juego. Otro interesantísimo cortucho era «Warpspeed», un trepidante simulador espacial que nos pondrá a los mandos de una supernave, enfrentándonos en feroces combates estelares a seres de toda la galaxia. En actual proceso de desarrollo se encuentra «Pelé», un juego dedicado al deporte rey, promocionado y asesorado por «O rey». Mrs. Wellsman, también tuvo tiempo de enseñarnos imágenes de «Blue Force», pero exclusivamente para PC. Como comprobaréis, el futuro se presenta alentador con la aparición de esta distribuidora, a los que desde aquí, deseamos mucha suerte en su recién comenzada andadura por este mundillo.

sentaban un aspecto inmejorable. Para que os vayáis haciendo a la idea de lo que espera en los próximos meses a todos los usuarios de la consola de Sega, os comentaremos brevemente algunos de los títulos. «Jack Nicklaus Golf» es el primero, donde se nos ofrece la oportunidad de vivir apasionantes torneos de uno de los deportes más elitistas del mundo, de la mano del campeón que da nombre al juego. Otro interesantísimo cortucho era «Warpspeed», un trepidante simulador espacial que nos pondrá a los mandos de una supernave, enfrentándonos en feroces combates estelares a seres de toda la galaxia. En actual proceso de desarrollo se encuentra «Pelé», un juego dedicado al deporte rey, promocionado y asesorado por «O rey». Mrs. Wellsman, también tuvo tiempo de enseñarnos imágenes de «Blue Force», pero exclusivamente para PC. Como comprobaréis, el futuro se presenta alentador con la aparición de esta distribuidora, a los que desde aquí, deseamos mucha suerte en su recién comenzada andadura por este mundillo.

SUPER JOYSTICK

Los poseedores de una Super Nintendo, o una Mega Drive, se considerarán más afortunados que nunca, gracias a los nuevos joysticks que existen para sus consolas. «TopFighter» para Super Nintendo, y «MegaStick Asciiware» para Mega Drive, son los nombres que corresponden a estos dos apartos, con los que acabarse cualquier juego será coser y cantar. El «TopFighter» es un joystick programable, capaz de memorizar diversos pasos y luego repetirlos con una simple pulsación. Especialmente apropiado para juegos de lucha, sale a la venta en edición limitada y numerada, con lo que los coleccionistas tendrán en él un nuevo objeto de deseo. Su precio rondará las catorce mil pesetas. El «AsciiWare» de



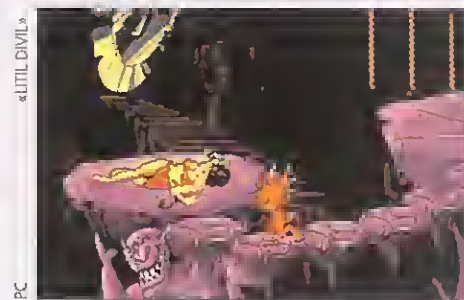
Sega, cuenta con una cómoda empuñadura, y unos botones especiales que permiten acelerar la velocidad de disparo, hasta un máximo de veintiocho disparos por segundo, así como un conmutador que ofrece la posibilidad de ralentizar los juegos de Mega Drive a nuestro gusto.

GREMLIN PISA EL ACELERADOR

Como ya habréis leído en la columna de Flash, dentro de poco tiempo aparecerá en España la versión PC de «Lotus III», un nombre mítico en el género de los juegos de coches. Pero Gremlin aún nos tiene preparados más programas, de aquí en adelante.

La visita de Paul McConnell, Manager de ventas y marketing para Europa de la compañía británica, así lo demuestra. Mr. McConnell se trajo bajo el brazo algunos ejemplos de lo que podremos ver en nuestras pantallas dentro de muy, muy poquito tiempo. Lo más destacable, amén del mencionado «Lotus III» era, en primer lugar, la segunda parte de «HeroQuest», que aparecerá en formatos PC y Amiga, y que nos introducirá nuevamente en el mundo de hechicería y misterio que vivimos con su predecesor.

El segundo programa que más nos llamó la atención fue «Lilil Devil», cuyo colorido y calidad, por citar sólo un par de aspectos, quedarán patentes con las pantallas del juego que podéis observar junto a estas líneas. Paul McConnell nos comentó también que podría haber más sorpresas en un futuro cercano, pero no quiso desvelar de que se trataba y nos dejó con la miel en los labios. Pena. Sin embargo, en cuanto los citados juegos se encuentren disponibles, la espera seguro que se nos hace mucho más leve.



En las profundidades del espacio

Siempre nos ha posado lo mismo. Cuando yo creíamos que estaba al alcance de lo mano, se nos escurrió entre los dedos como una anguila. Cuando lo ocorralábamos en el rincón más escondido del mundo, o del tiempo, de repente con una hábil maniobra desoporecía ante nuestros mismos narices. Pero ahora la historia va a cambiar. Vaya que sí. En esta ocasión no se nos va a escapar. ¿Cómo que de qué hablamos? Pues está claro, de las nuevas aventuras de la ladrona internacional más conocida de todos los tiempos. De las nuevas aventuras de Carmen SanDiego.

aventuras de Carmen SanDiego.

¿Donde está Carmen SanDiego?

¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

Está visto que a la hora de perseguir el mal, los investigadores que vamos tras Carmen SanDiego no nos detenemos ante nada. Ni las alucinantes criaturas, las lejanísimas galaxias nos detendrán en nuestro cometido.

- BRODERBUND
- En preparación: PC
- EDUCATIVO/ESTRATEGIA

La raza-prisión estelar ha sufrido una nueva fuga. Pero no una fuga de cualquier maleante de poca monta, sino de la delincuente más peligrosa y buscada de toda la galaxia, Carmen SanDiego. En efecto, Broderbund ha hecho aparecer, una vez más, a su personaje más famoso y el que mayores elogios ha provocado en todas y cada una de las programaciones en que hacía acto de presencia. Na sabemos si la compañía ha pensado en culminar con esta entrega la serie de juegos sobre la protagonista a continuación expresando a la simpática ladrona. En todo caso, las beneficiadas mismas nosotras, que podremos seguir pasándonosla pipa, mientras aprendemos alguna casilla —que nunca está de más—, persiguiéndola por mil y un sitios diferentes.

UN VIAJE A LAS ESTRELLAS

En esta ocasión, se ha elegido un escenario enormemente atractivo para servir de escenario a la actuación de Carmen: el espacio. A través de la galaxia

y del sistema solar llevaremos a cabo nuestra misión, de forma similar a como se desarrollaba en las anteriores jugadas de la serie Carmen. Preguntada a testigos, catejando informaciones, buscando con nuestra scanner, ahora convertido en sonda espacial, ayudándonos de la que nos cuentan las soplantes... padremas dar, con algo de paciencia, habilidad, y ciertas capacidades, con el paradero de la susadicha y de sus compañeras de andanzas.

La base de datos que se piensa incluir en este programa es aún más enorme que las que encontrábamos en las anteriores. Toda la relacionada con los mundos que conforman nuestro sistema planetario, las lunas, asteroides, etc., estará aquí. Gracias a un sencillo sistema de iconos, accederemos a la información que precisemos en cualquier momento y que nos proporcionará un ordenador, última grinta en inteligencia artificial, llamada VAL 9000 (¿notáis cierta parecido con el nombre del ordenador de «2001»?). Padremas viajar a cualquiera de los puntos del sistema solar en las que consideremos que será factible encontrar algún dato sobre las «hazañas» de las malas, que en esta oportunidad, pretenden realizar sus galpes más

audaces. Ahora no se conforman con simples objetos de valor, quieren tener para sí las joyas más preciadas del universo.

CARMEN MEJOR QUE CARMEN

Para encontrar un juego de un corte similar mejor que «Where in Space is Carmen SanDiego?» lo tenemos bastante complicado, pues lo que hemos podido ver hasta ahora, indica que la versión definitiva en castellano será algo alucinante. Con una calidad gráfica que, a priori, presenta un aspecto inmejorable, y que incluye animaciones divertidísimas, digitalizadas de películas realizadas en misiones espaciales reales. También cuenta con una banda sonora que puede ser genial, con un gran sentido del humor y mil detalles más que hemos podido ver, y que dan un aspecto global al juego insuperable. Y, esperando y deseando que na haya demasiadas cambios —aunque en realidad nunca se sabe—, contamos los días para tenerla en nuestras manos. Hasta ahora, Carmen en castellano siempre ha ganado puntos con respecto a la versión inglesa. Y vamos a ver, ¿por qué razón na iba a ocurrir igual en esta ocasión?

F.D.L.

El poder de escapatoria de la criminal más famosa del mundo ya la «sufrimos» en anteriores ediciones del juego. En esta ocasión, no hay satélite que se resista.



AVENTURA PASADO



Lure of the Temptress: Una increíble aventura gráfica de Teatro Virtual con infinidad de personajes con los que poder interaccionar.



Shuttle es la simulación más precisa de una Lanzadera Espacial de la NASA, jamás producida para un juego de ordenador.



Dune es una aventura interactiva, con asombrosos gráficos, y absorbente sonido atmosférico.

TECNICA PRESENTE

FICCION FUTURO



Si eres de los que te gusta un solo tipo de juegos, no te compres éste.
Si no te gusta la magia, las brujas, los hechizos, ... no sé si esto te conviene.
Si no quieres llegar a la luna, pasa de este anuncio.
Si la Ciencia Ficción te aburre, **NO SIGAS LEYENDO.**

PERO, si eres original, te gusta la variedad, y quieres sentirte héroe en una aventura, pilotar una nave espacial, y adentrarte en un mundo de ficción lleno de peligros, tenemos lo que tú quieres: **THE GREATEST.**

Distribuido por:

Arcadia
software, s.a.

Lure of the Temptress: © 1992 Virgin Games Ltd. & Revolution Software. Virtual Theatre es una marca registrada de Virgin Games. Todos los derechos reservados.
Shuttle: © 1991 Virgin Games, Ltd. Todos los derechos reservados. © 1991 Vektor Gralix Ltd. Todos los derechos reservados.
Dune es una marca registrada de Dino De Laurentiis Corporation con licencia de MCA / Universal Merchandising, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. © 1984 Dino De Laurentiis Corp. Todos los derechos reservados.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

Los dinosaurios nos invaden

Trabajando contra reloj hemos conseguido línea directa con los programadores de Ocean que están diseñando «Parque Jurásico» y les hemos preguntado toda la que queríamos saber sobre su ultrasecreta proyecto. Aquí tenéis la entrevista.

MICROMANÍA: ¿Cómo surgió la idea de realizar «Parque Jurásico»? ¿Partió de la compañía cinematográfica o de Ocean?

DAVID CHILES: A la mayoría de los niños les encantan los dinosaurios, y cuando Gary Braceley oyó hablar de una película basada en estas monstruosas se puso en marcha para producir un juego que todos los menajes tenían que adorar. Otra importante razón fue que éste era un tema que nadie había explorado hasta ahora y nos parecía muy interesante.

M.M.: ¿Antes del lanzamiento de la película ya se habla de ella como del estreno más importante del año? ¿Creéis que su adaptación a videojuego será también todo un éxito?

D.C.: «Parque Jurásico» representa un gran paso adelante para Ocean, pues constituye una desviación de su línea tradicional de juegos de plataformas. Por tanto, pensamos que, efectivamente, tendrá una gran acogida.

M.M.: ¿Se ha investigado alguna nueva técnica de programación para recrear en el videojuego algo similar a las escenas del film?

D.C.: Sí, respecto a la sección de tres dimensiones estamos orgullosos del sistema de ambientación gráfica, que pensamos es el mejor en su género, con muchas innovaciones técnicas. Éste, del que no os podemos dar detalles de momento, tuvo que adaptarse a las exigencias de un juego tan enorme.

M.M.: ¿El juego presenta, lo que hemos visto, un aspecto gráfico impecable y un argumento tremendamente atractivo. ¿Se podría considerar una aventura al estilo clásico o se le ha dado un formato más global incluyendo acciones de otros tipos de juegos como arcades, rol, etc.?

D.C.: «Parque Jurásico» es difícil de encuadrar en un género concreto, pues tiene acción, aventura, secuencias de inteligencia y exploración. Tanto en las secciones en perspectiva isométrica como en las de frantal, las gráficas tridimensionales son increíblemente realistas y detalladas. A través del desarrollo, hemos mantenido una atmósfera de tensión e incertidumbre, de modo que hay multitud de sorpresas reservadas a los jugadores imprudentes...

M.M.: ¿Qué decisiones, si es que lo ha hecho, ha tomado Spielberg sobre el juego? ¿Ha supervisado los resultados?

D.C.: Spielberg manifestó su deseo de que el programa fuera algo más profundo que un simple juego de disparos o plataformas, y ello ha influido enormemente en los labores de programación. Él está contento con la tarea que hemos realizado.

M.M.: La digitalización de efectos sonoros y banda de la película estarán presentes en «Parque Jurásico». ¿Ha implicado esto algún tipo de dificultad? ¿Qué proceso se ha llevado a cabo para realizarlo?

D.C.: La banda sonora le da gran ambientación y, además, algunos efectos han sido tomados directamente de la película. Lógicamente, tales muestras ocupan una enorme cantidad de memoria, la cual constituye el mayor problema de nuestra música.

M.M.: La versión «enhanced» para CD-ROM, ¿cuánto tiempo tardará en estar disponible y con qué extras contará con respecto a la de «floppy»?

D.C.: La versión para CD-ROM contendrá unos soberbios gráficos mejorados y una banda sonora más sobrecogedora. También incluirá secuencias animadas renderizadas en el sistema Silicon Graphics, mediante el dispositivo WaveFront.

M.M.: Ya por terminar. ¿Qué opináis sobre el argumento?

¿Provocará una revolución tan importante como la que está suponiendo la ingeniería genética en el mundo del videojuego?

D.C.: En los próximos veinte años la ingeniería genética se convertirá en una de los mayores dilemas morales. Por ello, el libro plantea interrogantes que pueden ser preocupantes para los jóvenes. Su argumento es factible, dada la sed de conocimientos que caracteriza al ser humano. También pensamos que una revolución similar en el mundo del videojuego es inevitable, dado el ritmo de desarrollo de la tecnología. En el futuro tal vez se fusionen el cine, la música y los ordenadores en el fenómeno de la Realidad Virtual. De hecho, ya se observa esa tendencia en el auge del CD-ROM. Cuando esto llegue, Ocean estará preparada.

Equipa Micromanía

SAFARI POR LA PREHISTORIA

Cuando parecía casi imposible que a alguien se le ocurriera una idea genial, -un proyecto que pudiera sorprender y maravillar al público, un tema original que no tuviera nada que ver con la que conocemos-, se presenta en círculos internacionales «Parque Jurásico». Acaba de nacer y pronto se encontrará entre nosotras, es una excelente película, adaptación de la novela de Michael Crichton del mismo nombre, que sólo podía ser dirigida por el autor de obras maestras como «E.T.», Steven Spielberg, y, además, es un increíble videojuego que está siendo realizado por la prestigiosa compañía británica Ocean.



■ En preparación: PC, Amiga, Super Nintendo, NES, Game Boy, Mega Drive, Master System, Game Gear.

Lo que necesitaba un lugar en el que sus ratos de ocio se convirtieran en una experiencia inolvidable. Un grupo de afamados científicos lo sabía, por lo que decidieron crear un safari park muy especial.

Lo ambientaron en la era Jurásica y lo acondicionaron de acuerdo a las características ecológicas de entonces. Su máxima atracción sería la posibilidad de contemplar con vida a los dinosaurios prehistóricos. El proyecto se llevó a cabo con éxito y sólo faltaba realizar la última inspec-



ALGO MÁS QUE UNA PELÍCULA

Este es el sugerente argumento de una historia que, transformada en imágenes de celuloide, dará la vuelta al mundo y será un auténtico bombazo desde el día de su estreno. La película, producida por la Universal y dirigida por Spielberg, cuenta con asombrosos efectos especiales, la participación de Industrial

Light & Magic -«La Guerra de las Galaxias»- y Stan Winston -«Terminator»- y «Aliens»; en pocas palabras: todo un lujo. Con «Parque Jurásico», la Universal estrena además, un revolucionario sistema de sonido, el «digital theatre».

Otra característica, común al film y al juego, es la fantástica puesta en escena de un gran número de especies prehistóricas.

Así veremos enormes animales inofensivos como Brachiosaurios, Triceratops o Gallimimus; o bestias carnívoras con un apetito voraz como Velociraptors, Dilophosaurus y Tyrannosaurus Rex.



Tanto el film como el videojuego comparten una excelente calidad, así como un atractivo argumento, una lograda banda sonora y unos inmensos escenarios.

ción. Cuando el equipo de expertos se adentró en el parque, los dinosaurios se levantaron contra ellos sedientos de sangre y muerte. Era el principio de un tremendo holocausto...

OCEAN SABE LO QUE ES BUENO

Ocean, que ha comprado los derechos del film, no sólo cuida de que sus productos posean una realización insuperable, sino que selecciona los mejores temas para ellos. Por eso, en cuanto lo vieron, lo supieron. Tenían ante sus ojos una trama excepcional con lo que se podría crear el mejor programa de todos los tiempos, tenían «Parque Jurásico». En estrecha colaboración con Steven Spielberg, la compañía británica comenzó a elaborar su proyecto, que estará cargado de sorpresas. Por ahora, os adelantamos algunas de sus características.

Se están usando las técnicas más avanzadas para que observemos los enormes gráficos en 3D a lo largo de los numerosos niveles de los que se compondrá. Y los rugidos y demás efectos, serán el resultado de la digitalización de la banda sonora del film. El juego seguirá fielmente el argumento de la película y, al menos en la versión para ordenador, no se tratará de un simple arcade. El «gameplay» estará lleno de trampas y puzzles, así que tendréis que afinar el cerebro además del joystick.

La forma de trabajar en este nuevo programa también ha sido algo diferente a lo usual. En Inglaterra se están dedicando a las versiones PC y Amiga mientras que en los EE. UU. se desarrollan las de consolas.

En principio, se lanzarán las versiones para PC y Amiga en floppy, aunque parece que ya tienen en mente otra en formato CD y a la que dedicarán material exclusivo, luego aborcarán el mundo de las consolas. La idea de Ocean es que el lanzamiento mundial del juego coincida con el estreno europeo de la película, previsto para el mes de septiembre.

En fin, ya sabéis, los Dinosaurios están de moda. A por ellos.

Malos tiempos corren en Bagdad...

PRINCE OF PERSIA®



Video Aventura

Justo cuando pensabas que lo tenías todo, el malvado mago Jaffar asume tu identidad, secuestra a tu amada princesa y te hecha del palacio como a un mendigo.

Con los feroces guardias de palacio persiguiéndote, tú huyes a través de los techos, de pasadizos, atravesando lugares desolados.

Tú batallas a través de 16 niveles, enfrentándote a serpientes, largas cuchillas que salen del suelo, hechizos mágicos, guillotinas, esqueletos, guerreros, cabezas vivientes sin cuerpo y entonces... bueno, las cosas se complican poco a poco.

- Increíbles luchas con espadas contra varios oponentes.
- Un verdadero guión cinematográfico con escenas de transición animadas.
- Animación basada en digitalizaciones reales para conseguir un movimiento humano y fluido.
- Banda sonora y sorprendentes efectos de sonido, gráficos muy detallados.
- Trampas mortales, laberintos y enigmas desesperantes.
- 5 entornos exóticos.
- 16 diferentes niveles que incrementan la dificultad cada vez más.

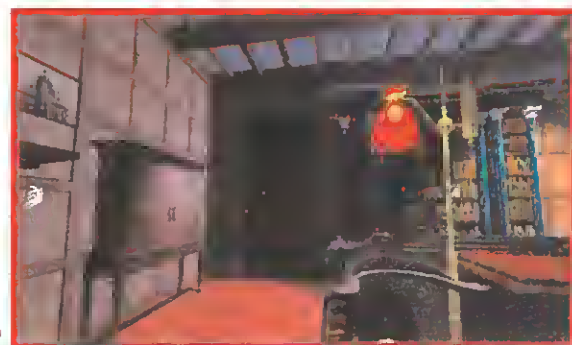
Disponible en PC.

**Broderbund®**



Hasta la fecha, prácticamente ningún programa realizado para formato CD-ROM, había aprovechado todas las ventajas que pasee, tanta a nivel de sanida cama de capacidad. Es más, la mayoría eran simples conversiones de las aparecidas en disquetes unas meses antes. Pera, hace algunas años, una nueva campaña filial de Virgin nació bajo el nombre de Trilobyte, trabajando exclusivamente en CD. Su primer producto, «The 7th Guest», se perfila como la mejor videaventura del momento.

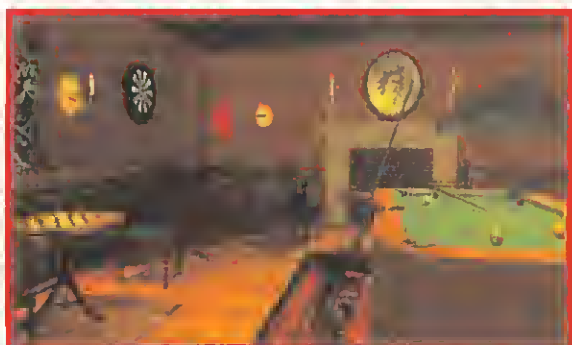
THE 7th GUEST



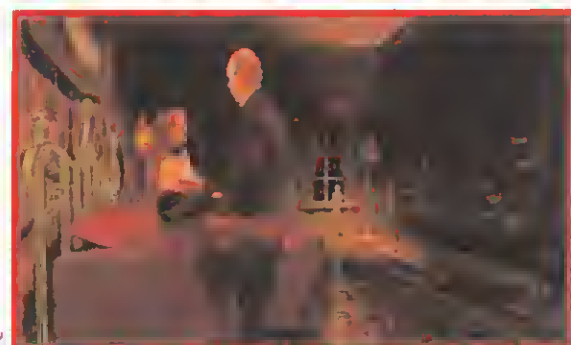
PC



PC



PC



PC

La utilización de decorados renderizados en SVGA consiguen una elevada calidad gráfica cercana a la Realidad Virtual.

Todos los personajes nos aportarán datos indispensables para desvelar el misterio que rodea la vieja mansión.

■ TRILOBYTE/VIRGIN GAMES
■ En Preparación: PC
CD-ROM,
■ Videoaventura

La historia comienza a principios de siglo. Henry Stauff es un rufián y ladrón de tres al cuarto sin escrúpulo alguno. Tiene como costumbre dormir tranquilamente durante un rato en un alegre parque, pero en su última siesta, percibe la visión de una bonita muñeca. Como en un acto reflejo, alarga su mano y sin terminar de creerlo, la coge. Una especial felicidad se apodera de él. Se dirige hacia una bodega, en la que el propietario se muestra muy interesado por el descubrimiento de Stauff. Ante el inesperado éxito que obtiene con sus amigos, decide que le ha llegado la hora de cambiar de profesión, y se hace fabricante de juguetes.

Todo parece ir muy bien durante los primeros meses, pero un día, una terrible epidemia afecta a todos los niños de la ciudad que han comprado los productos de Henry. Uno de ellos muere, ante la desesperación de sus padres, con una de las muñecas entre los brazos, por lo que Stauff deja la fábrica y se encierra en su casa.

Una noche, entre sueños, tiene otra visión en la que observa una vieja mansión en lo alto de una

montaña. Rápidamente manda construirla cueste lo que cueste. Poco tiempo después de edificarla, ocurren extraños sucesos en ella y el siniestro personaje desaparece sin dejar rastro.

JUEGO DE INTELIGENCIA

Es en este momento cuando entramos en acción, adoptando el papel del séptimo invitado, que da nombre al juego. Nos encontramos en la entrada de la vieja mansión y una serie de personajes empiezan a desfilar ante nuestros atónitos ojos. Son de lo más variado. Desde gente de alta alcurnia, hasta ricos árabes, señoritas de "buen ver" y niños. Parece que no se han dado cuenta de nuestra presencia.

¿Qué seremos entonces? ¿Un espíritu al que no le apetece descansar para siempre? Bueno, tendremos que averiguarlo. Y para ello nada mejor que darse una vuelta por la casa, ¿no os parece?

«The 7th Guest», utiliza una perspectiva subjetiva y la pantalla está ocupada en su totalidad por el

territorio en el que nos movemos. No existe interfaz gráfico alguno y la forma de resolver los enigmas y avanzar en la aventura es a través del cursor. Según vayamos recorriendo la pantalla con él, cambiará de icono en el momento en que detecte alguna zona en la que es posible realizar una acción determinada. En total, el puntero puede tomar nueve formas diferentes y cada una de ellas posee una función distinta.

Una mano que se mueve de un lado a otro significa que en esa posición no hacemos nada. Si por el contrario señala hacia delante, indica que tenemos la posibilidad de avanzar en esa dirección o abrir una puerta. También podemos girar hacia ambos lados

cuando situamos el cursor en los laterales de la pantalla. Si nos aparece una dentadura castañeteando, es que en esa localización ocurren fenómenos sobrenaturales que hay que investigar. Una cabeza de esqueleto palpitando avisa que nos encontramos ante un puzzle por resolver y, después, el cursor cambia-

**«The 7th Guest»
presenta una
suggerente
historia
llevada a la
pantalla con
una calidad
excepcional en
todos los
aspectos.**

rá a un ojo maldito. Una máscara de teatro sirve para revivir una escena dramática allí ocurrida.

Por último, existe un menú de opciones en forma de tabla ouija, desde el que tendremos a nuestro alcance las opciones de grabar o cargar una partida, ver el mapa de la casa y comenzar desde el principio o abandonar la partida.

UNA DELICIA PARA LOS CINCO SENTIDOS

El guión ha sido escrito por Matthew Costello, periodista y escritor de novelas de terror, basándose en una idea de Graeme Devine y Rod Landeros, fundadores de Trilobyte. Estos, en lugar de ajustar la historia a los medios con los que contaban, decidieron hacerlo al revés, que Matthew escribiera lo que quisiera centrándose en la idea original, y los programadores ya encontrarían la forma de plasmarlo.

El resultado ha sido «The 7th Guest», que ocupa la friolera de 1,2 Gigabytes (1.200 megas) contenidos en dos discos compactos. Esto es debido en gran parte al uso de decorados renderizados en SVGA, algo no utilizado hasta la fecha en ningún programa, que proporcionan una calidad gráfica más cercana a la Realidad Virtual que a un juego de ordenador.

De la misma manera han sido realizados los personajes que

aparecerán a lo largo de nuestra vagar por la mansión. El proceso fue filmarlos de la realidad sobre un fondo azul y, a continuación, trasparearlos al ordenador, quitando el fondo y poniéndolos sobre un decorado, de manera que sin dejar de perder nitidez, se transparenten. ¡Menudo espectáculo! Casi tanto como la banda sonora, que posee quince canciones distintas grabadas con la calidad que únicamente este formato es capaz de ofrecer.

Además del gran aspecto que presentan los protagonistas, hay otra característica que las hace, si cabe, más "humanos". Todos han sido dotados de voz (en principio en inglés), que escucharemos a través de los altavoces conectados a la tarjeta de sonido, totalmente indispensable, ya que sus conversaciones serán claves para que desentrañemos los misterios.

Y si le echáis un poco de imaginación, oleréis los manjares servidos en el comedor, o tocaréis la barandilla de las escaleras que comunican las dos plantas de la casa. Desgraciadamente, necesitaremos un ordenador de altas prestaciones (386 con lector de CD, una tarjeta SVGA y otra de sonido y 2 megas de RAM) para disfrutar de sus maravillosas cualidades, que a más de uno le dejarán con la boca abierta.

O.S.G.

CANCION TRISTE DE SIERRA STREET

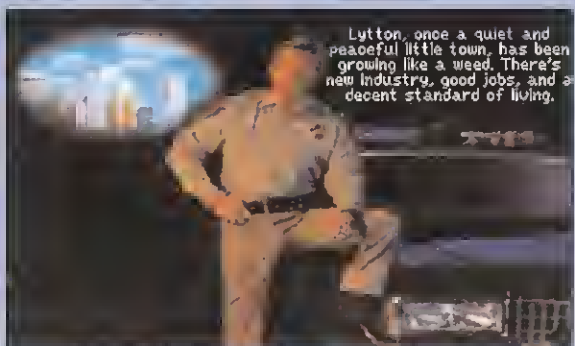


Sierra siempre se ha caracterizada por su capacidad creadora y su facilidad para lanzar al mercado del software de entretenimiento auténticas éxitas. Alga que ya viene siendo habitual en esta campaña americana es el hecho de editar un programa para después realizar toda una saga, como si fueran capítulos de una novela. Las ciclos de aventuras gráficas «King Quest», «Space Quest», «Larry»..., con las que nos hemos deleitado

las amantes de este tipo de juegos, son buena prueba de ella. «Police Quest 3» es el nombre de la tercera parte de otra gran serie, que nos llegará a España en breve y de la que ahora adelantamos sus principales características.

POLICE QUEST 3

"Lytton es una ciudad pacífica y un gran centro industrial", según palabras del Jefe de Policía.



El edificio de la comisaría es el centro de la acción de «Police Quest 3». Es el segundo hogar de los agentes.



La entrada al cuartel general se encuentra siempre custodiada por policías atentos a cualquier contratiempo.



Los coches de la policía están equipados con los últimos adelantos informáticos y técnicos.



- SIERRA
- En preparación. PC
- Aventura Gráfica

Un departamento de policía constituye un pequeño mundo en el que el riesgo a perder la vida forma parte de la rutina diaria. «Police Quest 3» nos brinda la oportunidad de conocer los peligros y los momentos de máxima tensión que tienen que sufrir los esforzados agentes de la ley. Además, no nos limitaremos a ser unos simples espectadores, sino que tomaremos parte activa en la aventura.

La acción se sitúa en la pequeña ciudad de Lytton, una tranquila y pacífica villa que ha prosperado gracias a su nueva y poderosa industria, donde el trabajo no falta y sus habitantes cuentan con un alto nivel de vida. Desgraciadamente, el progreso siempre trae consigo determinados efectos secundarios, por lo que, desde hace algún tiempo, Lyttan está sufriendo un elevado índice de criminalidad.

UN POLICIA EJEMPLAR

A este lugar, ha sido trasladado el detective especialista en homicidios Sanny Bands, quien, en un principio, había sido destinada a la comisaría tras haber pasado un período de adiestramiento en la Academia de Policía del Estado. Sin embargo, el departamento se encuentra algo sobrecargado, por lo que ha sido trasladado eventualmente a la división de tráfico. Y es aquí donde nosotros empezamos el juego, en lo que será una frenética lucha contra el crimen.

Cada uno de los sectores que comprenden el ámbito policial posee sus propias complicaciones, por lo que desde el mismo momento en el que nos encargan nuestro primer trabajo nos vemos abocados a una loca

carrera en defensa de la ley. Progresivamente, nos vamos desplazando a través de los diversos departamentos y realizando multitud de tareas hasta llegar, con la graduación de sargento, a nuestro destino original: la comisaría.

En ella, cada mañana nos encargan diferentes misiones que tenemos que planificar —consultando las bases de datos, haciendo retratos robots...— para distribuir el trabajo entre las patrullas que se encuentran bajo nuestra responsabilidad. Más tarde, salimos a la calle a cumplir el objetivo previsto anteriormente, aunque no siempre la llevamos a cabo con éxito. De cualquier forma, a base de muchos intentos fallidos, aprendemos día a día los procedimientos correctos para actuar como un buen profesional.

CASOS REALES

Algunas de las casos que se nos presentan en «Police Quest 3» están basadas en incidentes acaecidos en las calles de las EE.UU., como raptas, rabas... Cada una debe tratarse con una metodología distinta, acorde a las características de la situación.

Tanto en la realidad como en la ficción, la labor de un policía no consiste simplemente en liarse a tiras con el primer delincuente que se cruce en su camino. Un buen detective tiene que saber diferenciar cuándo debe tomar el papel de héroe y cuándo hay que actuar con cautela, pues en muchas ocasiones se necesita la astucia más que la fuerza.

CALIDAD SIERRA ON LINE

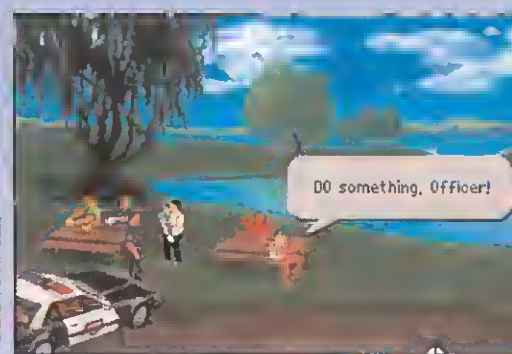
La norma de Sierra, algo que debería ser común para todas las campañas, es que la diversión se encuentre asegurada con sus productos. Por ello, cuida hasta el más mínimo elemento para que la jugabilidad y el atractivo de sus aventuras sea siempre intachable.

ras sea siempre intachable.

En «Police Quest 3» ha continuado con esta política consiguiendo una realización técnica más que aceptable. Cabe reseñar las digitalizaciones introducidas en las escenas de diálogos con el resto de los personajes y los estupendos gráficos en VGA, realizados con todo lujo de detalles. Además, se ha contado con la inestimable colaboración de un auténtico profesional, Jan Hammer, para elaborar la banda sonora. Una última característica de este excelente programa es la sencillez del modo de control del protagonista, algo común en todos los juegos de Sierra.

¡Ah! Casi se nos olvida un factor importantísimo para los que no conocéis el idioma anglosajón, «Police Quest 3» saldrá totalmente traducido al castellano. Por todo esto ya estamos empezando con ansiedad el poder jugar con la versión definitiva. Mientras tanto, paciencia que ya queda poco para convertirnos en patrulleros policiales.

E.R.F.

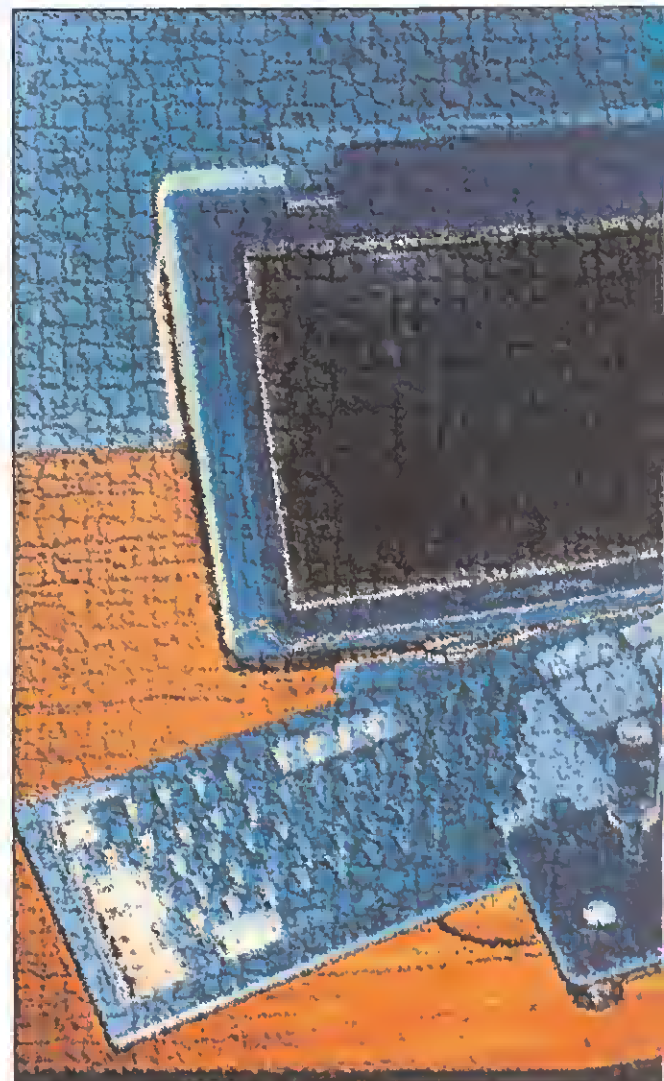


Incluso cuando están fuera de servicio, la labor de la policía en «Police Quest 3» es continua. Para los defensores de la ley, no existe descanso...

Das veces al año se celebra en Londres un grandiosa espectáculo: los compañías de software de entretenimiento más importantes del munda se dan cita durante tres días para mastrar a la prensa especializada todos sus lanzamientos para los próximos meses. Micromonío no podía faltar a esta cita primoveral y en las páginas siguientes as presentamos la más destacada de la feria. Un mantón de juegos están esperándas..., continuad leyenda.

TOUR DE LUJO POR LA CAPITAL DEL SOFT

E.C.T.S. SPRING 93: SIMULADORES, CONSOLAS Y CD-ROM



E

l mercado está cambiando. Esa es la opinión que se saca cuando se hace balance de los tres días de E.C.T.S. Por ejemplo: en ediciones anteriores la gran novedad eran las tarjetas de audio para PC. Ahora son de uso habitual. Más todavía: el CD-ROM hace unos meses era el niño mimado de las campañas. Ahora casi todos los productos para PC aparecen también en CD-ROM. Todo esto da lugar a que ya no se pueda hablar de novedades en cuanto a hardware. Algunos de vosotros pensaréis en el Amiga 1200, pero Commodore no tenía stand en el show y esta máquina ya no es lo última para el mercado europeo. Algunas compañías, Ocean, por ejemplo, planean lanzar versiones especiales de sus nuevos juegos para este ordenador. De este modo hemos asistido a una feria un poco distinta a la que es habitual. Quizá cuando se implanten nuevos sistemas, 3DO o el tan traído y llevado Pentium de Intel, veamos una nueva generación de productos. De momento parece que los diseñadores de hard están un poco parados.

Pero vayamos a la que nos interesa: el software. Programas había a cientos, consolas y PC lo que más, Amiga algo menos y Atari en ocasiones. Por cierto, en el show de septiembre del 92 el Falcon 030 de Atari tenía su propia stand. Ahora no había ni una sola compañía que mencionase a este ordenador en sus proyectos. Triste pero cierta. Parece que Jack Tramiel y su equipo van a tener que trabajar muy duro si quieren volver, cuanto menos, a tener presencia en el mercado.

Y ya, sin más preámbulos pasamos a contarlos, como siempre, compañía a compañía, por rigurosa orden alfabética, las novedades que nos esperan. Agarraos a la butaca y adelante.



Aunque los juegos deportivos parecen no estar ya de moda, siempre hay compañías, como Accolade, que, aprovechando la fama de algún deportista de élite, lanzan al mercado un programa patrocinado por el atleta en cuestión. Claros ejemplos: «Jack Nicklaus Power Challenge Golf» y «Hardball III». El primero de ellos un cartucho destinado a los amantes de los «tees» y de los «greens», y el segundo dedicado a los que gustan de uno de los deportes más famosos en los EE.UU.: el béisbol.

CONTINUIDAD POR SISTEMA ACCOLADE

Accolade llevó al E.C.T.S. de primavera lo mejor que tenía en cuanto a programas para ordenadores y consolas se refiere. El golpe de salida lo dio con «Jack Nicklaus Power Challenge Golf», para la Mega Drive. Esta vez, Jack se enfrentará a tres competidores, que pueden ser humanos o informáticos. Para la consola de Sega se ha preparado, además, la tercera entrega de «Hardball». Bajo el genérico título de «Al Michael Announces Hardball III», nos vuelve a ofrecer la oportunidad de realizar excelentes carreras en el mundo del béisbol. El realismo conseguido en este programa es total, gracias a las digitalizaciones de los jugadores y las jugadas, la oportunidad de ver repetidas nuestras acciones y el perfecto sistema de competición. También en Mega Drive, pero contando al mismo tiempo con un cartucho para Super Nintendo, Accolade presentó «WarSpeed». Con él, asistiremos a los sorprendentes espectáculos que nos ofrecen las naves en 3-D, cuyas motas y disparos presentan una impresionante gama de sonidos.

Ya que estamos con cartuchos de Super Nintendo, continuamos nuestras duelos particulares con «Test Drive II: The Duel». En la línea trazada por esta famosa serie de simuladores, este programa nos permitirá conducir un Ferrari, un Lamborghini y un Porsche. Con «Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind» cerramos el capítulo de cartuchos de Accolade. Este programa lo podremos disfrutar tanto en Mega Drive como en Super Nintendo, y trata de una especie de gata que se ve inmersa en un mundo de cascadas y..., ¡ya se sabe la mucho que los felinos odian el agua!

En lo que a ordenadores personales se refiere, Accolade



Phabos 2». «Return to Zork» es la secuela de una de las series de aventuras gráficas de mayor éxito en el extranjero. Contará con sonidos e imágenes digitalizadas de los personajes. Por otro lado, Super Nintendo dispondrá de «MechWarrior», un juego en 3D can perspectiva frontal, «Shanghai II: Dragon's Eye», adaptación para consola del juego de tablero realizado hace algún tiempo para ordenador, y «BioMetal», un trepidante y adictivo shoot'em up. Pero lo más destacado será, sin ninguna duda, la aparición de «Aliens vs. Predator», que contará con gráficos de gran tamaño y el carisma de espectaculares protagonistas.

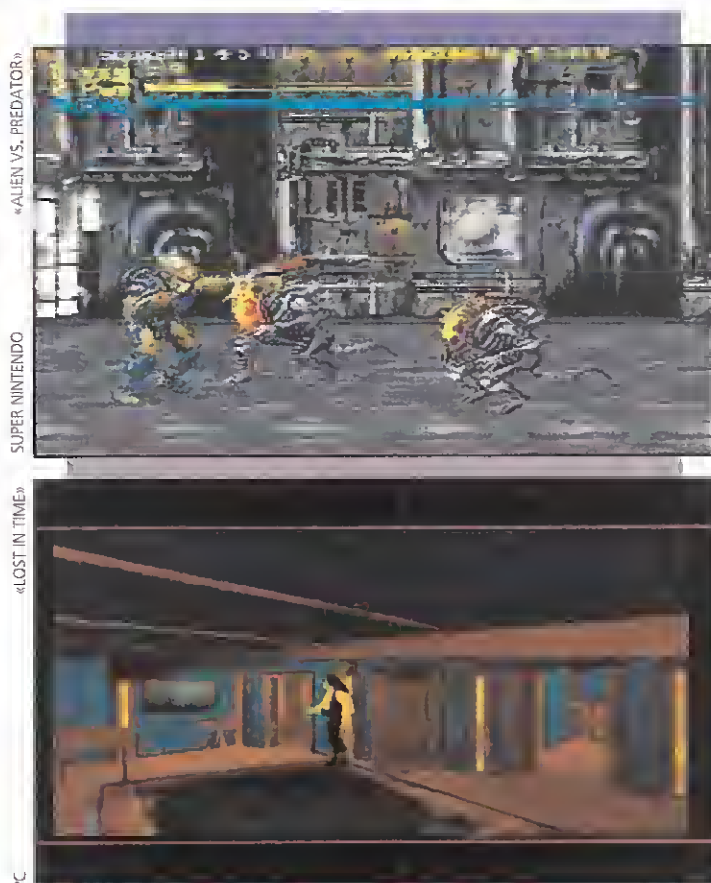
JUEGOS DE PELÍCULA CAPSTONE

A pesar de no tener stand propio, los chicos de la compañía americana Capstone se pasaron por el E.C.T.S. para presentar a la prensa sus nuevas productas y comentarnos que sus juegos serán, a partir de ahora, distribuidos por Proeinsa dentro de nuestras fronteras. «Wayne's World» es una aventura en la que tendremos que ayudar a Wayne y Garth a reunir 50.000 dólares con los que patrocinar su grupa de rock. «L.A. Law. The computer Game» es un juego de estrategia basado en la popular serie de TV «La Ley de Los Angeles». En «Home Alone 2: Lost in New York» deberemos ayudar al joven Duncan a escapar de nuevo de los "peligrosos" criminales que le persiguieron en la primera parte de la película. «The Dark Half» es una videoaventura basada en uno de los "thrillers" del conocido Stephen King. Por último, «An American Tail» nos permite controlar al ratón Fievel en su viaje por el lejano Oeste americana. Como podéis comprobar, en Capstone san muy, pero que muy peliculeros.

de cuenta con un excelente programa realizado por Adventure Soft: «Simon, The Sorcerer». Según sus programadores, esta aventura gráfica va a ser la respuesta europea a la calidad de los juegos de LucasArts, en especial a «Monkey Island». Contará con su misma adicción, calidad gráfica y jugabilidad. Como fruto de la colaboración entre Accolade y el grupo Tsunami Media, ha nacido una interesante serie de programas para PC, que llevan los títulos de «Ringworld: Revenge of the Patriarch», «Blue Force: The Next of Kin» y «ProtoStar: War on the Frontier». «Ringworld: Revenge of the Patriarch», se trata de una aventura gráfica interactiva, basada en la obra del escritor Larry Niven. Nos enfrentaremos a increíbles mundos, llenos de peligrosos pasadizos y trampas. Los diseñadores del famoso «Police Quest» han sido las encargados de realizar «Blue Force: The Next of Kin». Siguen en la línea de su primer juego, alcanzando en esta continuación un nivel de realismo espectacular pues se basan en experiencias reales de la policía americana. Por último, y para terminar con la presencia de Accolade en el E.C.T.S. de primavera, tenemos «ProtoStar: War on the Frontier». Una original opción que incorpora es la de poder elegir entre jugador mujer o jugador hombre. De una forma u otra, el particular imperio que se oculta en nuestro PC, estará perfectamente defendido

2 MONSTRUOS FRENTE A FRENTE ACTIVISION

Activision presentó varios títulos que harán las delicias de los usuarios de PC y de Super Nintendo. Los primeros disfrutarán en breve de «Return to Zork», diseñado bajo el sello de Infocom, que todos recordareis por su último trabajo, «Leather Goddesses of



«Alien vs. Predator» nos traslada a un mundo futuro en el que los dos extraterrestres más famosos de la historia del cine se liarán a mamporros, suponemos que por ver quién se come a la bella protagonista. El juego está basado en una serie de cómics, también editados en nuestro país, que ha tenido gran aceptación entre el público. «Lost in time», por su parte, nos trae de nuevo a la hermosa Doralice, protagonista de «Fascination», en una aventura repleta de misterio y aventura.

LOS REYES DEL BUDGET CODEMASTERS

Codemasters está cambiando. Los encargados de la campaña nos confirmaron que a partir de ahora van a comenzar a lanzar sus productos en todos los formatos. Se acabaron los tiempos en los que sólo los usuarios de ocho bits podían disfrutar de software bueno, bonito y barato.

En PC y compatibles podremos dentro de muy poco ver las aventuras de Dizzy en un pack que incluye 5 juegos completos. Otros productos de próxima aparición para este formato serán «D.J. Puff», «Kwik Snax» y «Fantasy World Dizzy». Amiga y Atari serán los destinatarios de una selección que incluirá: «Fantasy World Dizzy», «Seymour Goes to Hollywood», «C.J. in the USA», «Captain Dynamo» y «Magicland Dizzy». «Firehawk» es otro nueva arcade de esos en los que no se puede respirar un momento, que padremos ver en breve en nuestros dieciséis bits. En lo referente a consolas, aparecerán «Micromachines» para Megadrive y N.E.S.; «The fantastic adventures of Dizzy», también para Megadrive y N.E.S.; y «Super Sports Challenge Quattro Sports» para N.E.S. ¿Para cuándo Dizzy en Super Nintendo? Esperemos que muy pronto.

LA FASCINACIÓN DE JUGAR COKTEL VISION

Coktel Vision acudió a la capital inglesa con un único lanzamiento como novedad importante: «Lost in Time», que representa la segunda parte del fantástico «Fascination». Si os parecieron algo escasas las situaciones por las que se vio obligada a pasar Doralice, la protagonista de la primera aventura, en esta nueva entrega se verán notablemente incrementadas, con lo que no tendréis ni un momento de descanso. El programa constituye toda una superproducción. Se han utilizado para su realización actores profesionales, además de incluir imágenes y diálogos digitalizados que logran una excelente ambientación. Una gran historia repleta de suspense e intriga que pronto aparecerá para PC y CD-ROM.

LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA CORE DESIGN

Core, en asociación con Sega para la realización de varios programas, se ha decidido a apostar por las nuevas tecnologías presentando en la feria algunas de sus últimas creaciones en formato MEGA CD. Entre ellas destacan la segunda parte del adictivo «Chuck Rock» que tendrá como protagonista al hijo del simpático cavernícola, «Chuck Rock II: Son of Chuck», y además será desarrollado para Mega Drive, Master System y Game Gear. También para MEGA CD lanzarán el simulador «Thunderhawk» con el que podremos apreciar la estupenda animación del helicóptero y los geniales gráficos en 3D. El último cartucho presentado en ese innovador formato es «Bubba'n'Stix». En él, encarnaremos el personaje de un curioso encargado del mantenimiento de un zoo, quien, accidentalmente, conocerá a un simpático alienígena. Las divertidas aventuras de este dúo también aparecerán para Mega Drive y Amiga.

Y ya que hablamos de ordenadores veamos qué más nos ofreció Core a los usuarios de dieciséis bits. Nos presentó una jugosa lista de programas de los que os comentamos los más importantes. «Darkmere» es una apasionante aventura realizada en 3D y con perspectivas



isométricas. Habéis heredado el trono de Darkmere y, con él, la obligación de destruir al poderoso dragón que pretende dominar a sus habitantes: el destino del reino está en vuestras manos. Podréis disfrutar de la magia de «Darkmere» con vuestro Amiga, ST a PC. «Blastar» es un trepidante arcade en el que manejaremos, como dicen los chicos de Core, "la madre de todas las naves espaciales". Saldrá sólo para Amiga al igual que «Wonder Dog», otro increíble arcade de plataformas. Y como no podíamos dejar de anunciaros una de las noticias más esperadas, a todos a los que os entusiasmó «Curse of Enchantia» os comunicamos que muy pronto tendréis «Curse of Enchantia II» para Amiga y PC.

LOS JUEGOS, SUEÑOS SON CYBERDREAMS

Es imposible que esta compañía americana se perdiera la importante cita británica. Cyberdreams tenía que seguir promocionando sus dos excelentes programas. Pero muchos de vosotros os preguntaréis, ¿es posible que exista todavía alguien que no conozca los productos de esta firma? Creemos que no. «Dark Seed» y «CyberRace» ya son muy populares en el mundo del software de entretenimiento. H. R. Giger ha encontrado en el primer juego una de las mejores vías para dar a conocer su obra por medio de un PC. Y Syd Mead tres cuartos de lo mismo. Vosotros ya conocéis en profundidad a estos dos grandes artistas por medio de los amplios reportajes que hemos publicado en Micromanía. En nuestro número de mayo hablamos de «CyberRace», destacando sus excelentes características como simulador espacial que mezcla elementos de arcade. Con todo, la compañía que lidera Patrick Ketchum volvió a cautivar las mentes de los fanáticos de los programas bien hechos. Está visto que los sueños cibernéticos tienen un gran futuro...

CON ESPÍRITU DEPORTIVO DOMARK

Con un buen puñado de títulos baja el brazo, Domark se presentó en el E.C.T.S., con el pensamiento de "Mens Sana in Corpore Sano" aplicado al ordenador. Los contenidos iban desde un simulador de rugby, recientemente aparecido en nuestro país para PC, y próximamente para Amiga y Atari, «International Rugby Challenge», hasta el «Championship Manager 93», un programa en el que asumiremos el papel de "mandamás" de un equipo de fútbol y aparecerá en idénticos formatos. Y, por supuesto, sin olvidarnos de «Formula One Champions», el nuevo producto de Lankor, creadores de «Vroom», que promete contar con los rivales más inteligentes que se hayan podido programar para una simulación de carreras. Este juego aparecerá, en principio, sólo para Amiga y Atari. Además, Domark se ha convertido en la patrocinadora de diversas competiciones, como la Pilkington Glass Cup de rugby. Para terminar, en el campo del ordenador, hacer mención de «Flight Sim Toolkit», una herramienta que hará las delicias de los aficionados al mundo de la simulación de vuelo, que permite crear nuestros propios aviones, mundos, tableros de mandos, etc. ¡Ah!, casi se nos olvida, Domark ha llegado a un acuerdo con Maelstrom («Midwinter», «Lords of Midnight»...) para el lanzamiento conjunto de sus próximos trabajos. A finales de año se podrán ver los frutos que dé la relación.

Y hablemos de consolas, un formato por el que Domark siempre ha apostado fuerte. El espía más famoso del mundo, 007, ha vuelto para Mega Drive, Master System

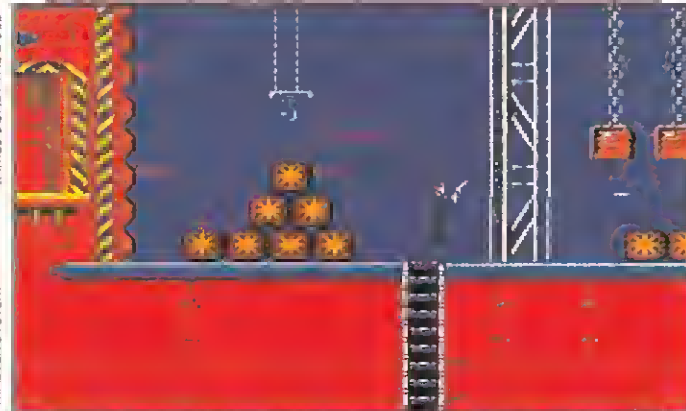
**En el E.C.T.S.
de primavera casi
todos los productos
para PC aparecieron
también en formato
CD-ROM.**

«CYBERRACE»



PC

«JAMES BOND. THE DUEL»



MASTER SYSTEM

«WAR IN THE GULF»



PC

«HERO QUEST 2»



AMIGA

Participar en una extraña carrera espacial, «CyberRace», sentirnos como James Bond, «James Bond. The Duel», luchar a muerte contra las tropas de Saddam Hussein, «War in the Gulf», o rescatar a nuestros compañeros de las garras de un perverso hechicero, «Hero Quest 2», fueron sólo unos pequeños ejemplos de todo lo que pudimos hacer en esta edición del E.C.T.S.

y Game Gear, o más correctamente, lo hará en breve tiempo con «James Bond. The Duel». Cuatro escenarios repletos de acción y dificultad, aguardan al agente.

¿Hemos hablado antes de deporte? Pues volvamos a hacerlo. Con «International Rugby» y «Formula 1 Champions», ambos para Mega Drive, y el último también para Master y Game Gear. Y «Pitfighter», un carnicidísimo juego de lucha, hará su aparición para la Master. Volvamos a los dieciséis bits con «Mig 29», un emocionante simulador, y «Steel Talons», donde en lugar de un avión manejaremos un poderoso helicóptero. Más cartuchos para Master y Game Gear en los que se prepara una auténtica guerra con «Desert Strike». Para acabar, «Paperboy 2», la continuación de aquel clásico arcade. Desde luego, no se puede decir que Domark esté precisamente descansando.

¡ES LA GUERRA! EMPIRE SOFTWARE

La compañía británica apuesta fuerte para este año 93. Para los usuarios de la mayor de las Nintendo, Empire tiene preparados «Space Ace» y «Gazza», conversiones respectivas de sus homónimos para ordenador. Además, «Yogi Bear» y «Magic Boy» completan un cuarteito francamente de lujo. En el mundo de los ordenadores, destacar la inminente aparición de un disco de misiones para «Campaign» y su segunda parte, si bien ésta última tardará algo más en salir. «CyberSpace» nos trasladará a un futuro no muy lejano en el que las máquinas lo controlan casi todo. Está diseñado en 3D con gráficos poligonales, y usa un interface nuevo para comunicarnos con el mundo exterior. También pudimos ver «War in the Gulf», que sigue la línea de sus predecesores «Team Yankee» y «Pacific Islands» y está ambientado en la confrontación entre EE.UU. e Irak. El espía con más problemas de los últimos años, Guy Spy, tendrá que poner de nuevo sus habilidades a prueba en «The Terror of the Deep». Todos ellos saldrán para PC y Amiga.

CONVERSIONES AL GUSTO GREMLIN

Gremlin, además de presentar nuevos programas, ha optado por las conversiones de sus últimos productos a los diferentes formatos. Éste es el caso de «Nigel Mansell's World Championship», mitad simulador mitad arcade, que hará su aparición muy pronto para los compatibles. Conduciremos un potente William's Renault durante toda la temporada de fórmula uno, pilotando a velocidad de vértigo por los dieciséis circuitos que componen el mundial. Por supuesto, siempre asesorados por el mismísimo Nigel Mansell.

Otro de los títulos convertidos para PC, y para Atari ST, es el magnífico «Zool». Sí ese peculiar ninja que deberá abrirse camino a través de "dulces" mundos.

También tuvimos la oportunidad de contemplar la segunda parte del «Hero Quest», con el nombre de «Hero Quest 2. The Legacy of Sorasil». El alucinante RPG de tablero ha sido trasladado al ordenador de una manera magistral, con téntricas mazmorras y oscuros castillos.

Metiéndonos en las novedades que la compañía británica nos mostró en Londres destacaremos dos. «Premier Manager» es un simulador de fútbol en el que tomaremos el papel de entrenador. Nuestro abjetivo será situar a nuestra plantilla en lo más alto, consiguiendo los mayores títulos posibles. En él podrán participar hasta un total de cinco jugadores simultáneamente. Muy pronto estará en Amiga y PC.

Para terminar, os descubriremos cuál fue el programa estrella de Gremlin: un arcade que responde al nombre de «Lilil Divil» y que hará su aparición a principios del verano en el mercado europeo. Se trata de un juego realizado a base de dibujos animados, tipo «Space Ace» en el que tendremos que interactuar a lo largo de cinco niveles.

UNA NUEVA GENERACIÓN IMPRESSIONS

Impressions ha sufrido importantes cambios con el fin de dotar a sus productos de gran calidad. Para ello, ha aumentado su equipo, empleando mayor número de artistas gráficos, músicos y programadores. De este modo, ha conseguido artículos minuciosamente elaborados que están causando furor en el mercado europeo y norteamericano, como «Caesar», «Air Bucks» o «Fighter Command».

Siguiendo esa línea de dedicación exclusiva y sumo cuidado en todos los detalles que conforman sus creaciones, Impressions mostró en Londres un stand repleto de excelentes programas.

«Cohort II» constituye una versión mejorada de «Cohort: Fighting for Rome», con nuevos escenarios, enemigos, mejores gráficos y efectos sonoros... «Air Bucks 1.2» también representa la segunda parte de un conocido juego de estrategia al que se le han añadido diversos elementos técnicos. Gráficos en 256 colores, zoom, sonidos digitalizados, gran cantidad de animaciones son algunas de las características de este programa.

Una de los títulos más importantes de la casa británica del que podrán disfrutar los usuarios de PC y Amiga fue «When Two Worlds War», la estrategia llevada al hiperespacio para intervenir directamente en un conflicto intergaláctico. En él, se ha contemplado la posibilidad de que participen dos jugadores simultáneamente a través de módem. Y continuando con segundas partes de programas de éxito, Impressions mostró «Rules of Engagement 2», simulador de combate que se desarrolla en tiempo real. Ha sido programado para PC pero saldrá próximamente su versión para Amiga.

DEL CÓMIC A LA PANTALLA DISNEY/ INFOGRAMES

A pesar de que no tenían un stand en la feria, pudimos conversar con Infogrames para que nos adelantara sus próximos trabajos en colaboración con la prestigiosa compañía Disney Software. El primero lo conoceréis la gran mayoría. Se trata de «La Bella y la Bestia», basado en la película y el cuento del mismo nombre. Es un programa para todas las edades y promete ser uno de los más vistosos en cuanto a gráficos. Sólo saldrá en PC. El segundo es un juego de plataformas que toma el nombre de su simpático protagonista, «Astérix», el popular héroe galo. Tendrá que recorrer medio mundo para encontrar a su amigo Obelix, secuestrado por los romanos. En principio está pensado que salga al mercado para las consolas Game Boy y Super Nintendo.

LA FUERZA DEL CD-ROM INTERPLAY

Por lo que más destacó la presencia de Interplay en la edición de primavera del E.C.T.S. fue a causa de los videojuegos en formato CD-ROM que allí se pudieron contemplar. Cuatro eran los títulos



Mientras la exuberante protagonista de «The Entity», de los franceses de Loricel, no nos quitaba ojo, pudimos comprobar que LucasArts seguía haciendo buenísimos programas, como «The Dig» y «Super Empire Strikes Back», que Impressions continuaba siendo una de las compañías que mejores juegos de estrategia diseñan, «Air Bucks» y que, en definitiva, no hay nada mejor que un buen programa de ordenador o consola para pasar una tarde lluviosa como las que pudimos vivir durante la celebración del show de este año.

clásicos que aparecían en Compact Disc: «Star Trek 25th Anniversary», «Castles II. Siege and Conquest», «Battle Chess Enhanced» y «Lord of the Rings». A estos, se les unirán en breve otros títulos como «Buzz Aldrin's Race into Space», «Sim City» o «Mario Teaches Typing». Independientemente del formato CD, algunos de los juegos mencionados también se presentaron en sus respectivas versiones para Amiga («Star Trek», «The Lost Vikings»,...) y PC («Rags to Riches», otra vez «The Lost Vikings»,...).

Y las consolas no se podían quedar atrás. También aquí quedó bien claro que para Interplay, la calidad es uno de los aspectos fundamentales de sus producciones. Quizá no eran demasiados cartuchos, pero todos ellas presentaban una realización inmejorable. «The Lost Vikings» vuelve a aparecer entre los títulos mencionables, sólo que ahora para Super Nintendo. En el mis-

ma formato de cartucho se puede hablar de «Rock and Roll Racing», un divertidísimo juego de carreras, para uno o dos jugadores, que cuenta con la original inclusión de un protector de pantalla. Por último «Claymates», un arcade protagonizado por cinco curiosos animalillos, y «The Lord of the Rings» completan el cuarteto. Pero aparte de estos, hay que nombrar un cartucho que destaca por lo conocido de sus personajes. Se trata de «Robocop vs. Terminator», donde la acción, la lucha, los disparos y la adicción se elevan hasta extremos inimaginables. Todo un alarde de protagonismo el de Interplay.

MacPlay, división de la compañía para juegos de Macintosh, presentó tres juegos, de los que dos ya han sido mencionados en otros formatos: «Castles II» y «Battle Chess». El tercero lleva por título «In Search of The Fabulous Fuzzbox», que nos traslada al futuro para recuperar la robada reliquia del histórico «fuzzbox» que perteneció a un tal John Lennon. Casi nada.

CON ACENTO FRANCÉS LORICIEL

No se puede decir que Loricel haya sido una de las compañías que mayor número de programas presentaron en el E.C.T.S., al menos en lo que a ordenadores se refiere. Sin embargo, parece que por fin, y tras más retrasos de los previstos en un principio, serán lanzados dos juegos en los que la compañía gala ha puesto todas sus esperanzas, y numerosas horas de trabajo. «The Cartoons», una mezcla de arcade y estrategia, con dos protagonistas tremendamente divertidos y simpáticos, es el primero de ellos. Las plataformas y los obstáculos son los reyes en este adictivo juego, que saldrá en formato Amiga.

El segundo es «The Entity», un impresionante arcade cuya máxima originalidad reside en que el protagonista es la protagonista. Para que las chicas vean que también se acuerdan de ellas en esto del software. PC y Amiga son los ordenadores elegidos por Loricel para lanzar su programa.

Y cómo no, no podían faltar los juegos de consola, a los que prácticamente ninguna compañía da ya la espalda. Junto al conocido «Best of the Best» de Super Nintendo, NES y Game Boy, Loricel presentó en sociedad tres novedades para la hermana mayor de la familia Nintendo: «International Tennis Tour», un espléndido juego deportivo, de bonitos gráficos y fácil manejo; «Buck Rogers», adaptación del famoso cómic al mundo de la informática; y «Arcus Odyssey», una aventura con todas las de la ley, donde magia, espadas y brujería se dan la mano conformando un cóctel explosivo.

EL IMPERIO CRECE LUCASARTS

Claramente decantado hacia el mundo del PC, en todas sus vertientes, y en el sector consolas hacia la Super Nintendo, Lucasarts aparecía en el E.C.T.S., como es costumbre, con pocos programas, pero de gran calidad todos ellos. En el último de los formatos se podía contemplar «Super Empire Strikes Back», la continuación, segunda parte o secuela, como se le quiera denominar, de «Super Star Wars», en el que la batalla entre el Imperio y los rebeldes prosigue con Luke Skywalker a la cabeza de estos.

En PC, había un poco de todo, para todos los gustos, vamos. A aquellos que sueñen con más emociones al estilo «X Wing» les encantará saber que se encuentra en preparación «TIE Fighter», simulador de combate es-



pacial, al igual que aquel, pero con la pequeña diferencia de que ahora no lucharemos por los rebeldes, sino al lado del maléfico Darth Vader. «Rebel Assault» es el nombre de otro programa, muy en la línea del antes citado, que también aparecerá en CD-ROM, CD-I, y Sega Mega CD. Con quince niveles de acción sin pausa, «Rebel Assault» se perfila como una de las apuestas fuertes de Lucas. Y para los aventureros impetuosos, están dando los últimos toques a «The Dig» y «Day of the Tentacle: Maniac Mansion 2», preparándose también su versión CD-ROM. De este último juego, sobre todo, pocos comentarios hacen falta.

CREATIVIDAD SIN LÍMITES MICROPROSE

Desde luego, si existe una compañía que destaque sobre las demás por su productividad, esa es Microprose. Tuvimos la oportunidad de deleitarnos con una enorme oferta de programas, no obstante, debido a cuestiones de espacio, os comentaremos brevemente los más interesantes.

Según pudimos deducir de los juegos presentados, la compañía reina de la simulación está ampliando sus horizontes en el campo del software de entretenimiento. Así, en Londres presentó sus primeras aventuras gráficas de las que destacamos «Return of the Phantom», ambientada y repleta del misterio que rodea al... fantasma de la ópera. La historia transcurre en París durante el año 1993, pero no podemos olvidar que en 1881 un ser sobrenatural causó verdadero terror entre las gentes; él volverá y debemos estar preparados para cuando esto ocurra. «Pirates! Gold» nos traslada al viejo Caribe repleto de bucaneros con sed de riquezas. Estrategia, aventura y simulación estarán a nuestro alcance con este juego.

Admiramos el ajedrez clásico, pero «Chess Maniac 5 Billion and 1» aporta originalidad, humor y colorido a tan conocido deporte.

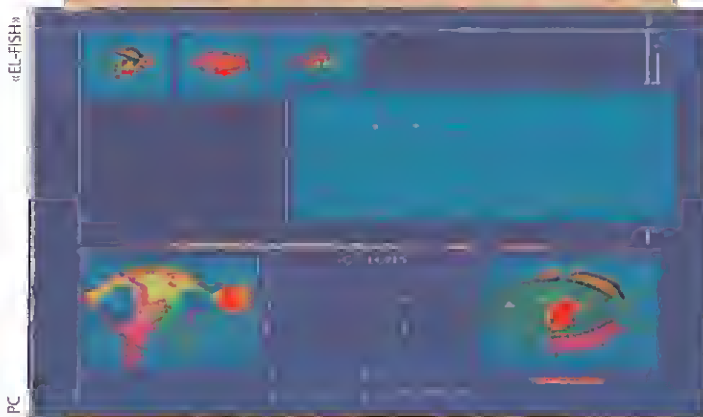
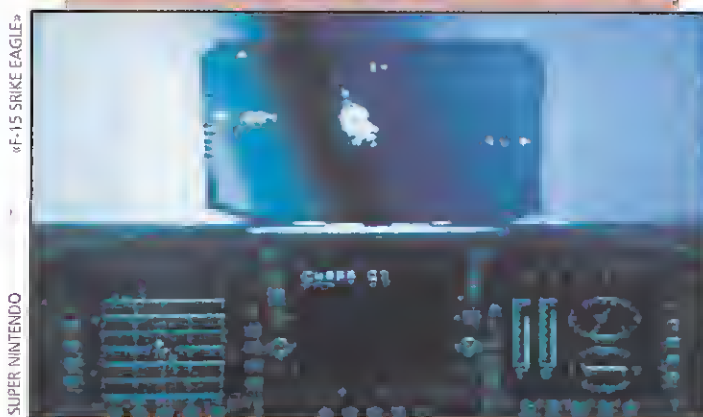
También, Microprose, junto con Magnetic Scrolls, ha comenzado su incursión en los juegos de rol preparando «The Legacy». Éste ha sido realizado en tres dimensiones y posee un argumento de lo más atractivo. Encarnaremos la figura de un miembro de la familia Winthrop que ha heredado un caserón aparentemente normal, sin embargo, cuando vayamos a conocerlo, nos veremos inmersos en la más extraña aventura.

«Fields of Glory» y «The Ancient Art of War in the Skies» son dos juegos de estrategia. «Fields of Glory» se sitúa en 1814, cien días después de que Napoleón regresara de su exilio en la isla de Elba; con él, en la piel de Napoleón, Wellington o Blücher, podréis cambiar el curso de la historia. El segundo programa combina la estrategia más depurada con la más inusitada acción del mejor arcade.

El último de los juegos para compatibles es «Dogfight», una maravilla de simulador a la altura de lo que se esperaba de Microprose. Sin embargo, esta compañía nos mostró, además, gran cantidad de cartuchos para las consolas. Tendremos a nuestra disposición un simulador de vuelo para la pequeña de las Nintendo, «F15 Strike Eagle», donde la acción transcurre en el conflictivo golfo pérsico. Más simulación para otras consolas, en este caso para Super Nintendo, con «Super Strike Eagle» disfrutaremos de estupendos gráficos en 256 colores y sonidos digitalizados.

Y, también, pudimos descubrir en la capital de la Gran Bretaña un nuevo tándem: Microprose-Sega. De la cooperación de ambas empresas ha surgido «F15 Strike Eagle II» para Mega Drive, que conserva toda la emoción y acción en tres dimensiones de las versiones para Amiga y PC.

**Las tarjetas
de audio, gran
novedad en ediciones
anteriores, fueron
norma en esta edición
de la feria inglesa.**



Tras «Tetris», Alexander Pazhitnov no ha estado en absoluto parado. Prueba de ello era el genial «El-Fish». Y Microprose tampoco se detiene nunca; ahora comienzan a dar «guerra» en el mercado de consolas. Pero claro, sin olvidar su mercado tradicional: el PC. «Fields of Glory» y «Dogfight» eran la demostración de que se nos avecinan muy buenos programas.

PROYECTOS DE FUTURO MILLENNIUM INTERACTIVE

En esta ocasión, el formato Amiga se llevó la palma entre los proyectos de Millennium. Seis fueron los que presentaron en la feria inglesa. «Metamorphosis» fue el primero, aunque este título aún es provisional. Los formatos de Amiga y PC darán vida a un simpático personaje cuya misión será la de reconstruir su cuerpo completamente, tras la desmembración sufrida después de una metamorfosis espectacular. «Metamorphosis» sorprenderá como arcade de plataformas por la amplia gama de colores utilizados en la realización de sus gráficos y personajes.

«Mi nombre es Pond, James Pond...» ¿Quién podrá olvidar alguna vez a este popular personaje? Creemos que nadie, y menos ahora, después del E.C.T.S. de primavera, ya que Millennium nos ofrece las tres entregas de Pond de una sola vez. Las dos primeras mejoradas y preparadas para funcionar a la perfección en los Amigas 1200 (aunque «James Pond 2. RoboCod» también se podrá jugar en PC). Referente a «James Pond 3, Operation Star5h», los Amiga 500, 600 y 1200 serán sus campos de operaciones. Pero, casi lo mejor de esta nueva entrega es que nuestro héroe librará sus batallas en el espacio, en una nave que ha sido secuestrada por unos piratas estelares, bajo las órdenes de Dr. Maybe.

En el año 411 del planeta Zarg, cuatro razas luchan por conquistar el interior de su planeta en la «carrera» que anualmente celebran sus dirigentes. Estos es «Diggers», o dicho en castellano, los excavadores, que buscan las posibles riquezas que existan en su subsuelo. Para finalizar con la presencia de Millennium en el evento inglés, un título también provisional, pero no por ello carente de interés. Se trata de «Beastball», para Amiga 1200 y PC, un juego que supondrá una revolución temática, pues es una competición que simula deportes del futuro. Una completa liga, que podrá ser librada por uno o dos competidores, marcará las diferencias entre los mejores luchadores, que tendrán que ser los más diestros en unos deportes que unen elementos de juegos de fútbol americano, de «Tom y Jerry» y de «Terminator». La diversión está garantizada.

DE TODO Y PARA TODOS MINDSCAPE

Muchos son los lanzamientos previstos por parte de esta compañía para las fechas venideras. En el E.C.T.S. pudimos admirar ya la versión acabada de «Battletoads», ese juego protagonizado por unos sapillos verdes que pretenden emular las hazañas de sus primas las tortugas ninja.

Un programa que dará mucho que hablar y dejará boquiabierto a más de uno es el relajante, exótico y bello «EL-FISH». Por definirlo brevemente os diremos que se trata de un tipo «Sim City» pero bajo el agua. Tendremos que crear especies marinas y hacerlas sobrevivir en su hábitat de la mejor manera. Un programa original e imaginativo donde los haya.

La trilogía del Star Wars ha sido versionada montones de veces pero nunca a nadie se le había ocurrido la idea mezclar a todos los personajes de la película en un juego de ajedrez. Con «Star Wars Chess» podremos ver cómo combaten entre sí, Luke Skywalker, Darth Vader y el resto de los protagonistas en un divertido escenario plagado de animaciones y efectos especiales. Estos dos títulos aparecerán para PC.

Y para PC y Amiga vimos una estupenda aventura gráfica, «Liberation», que nos trasladará al siglo XIX como miembros del tribunal supremo.

Para finales de la primavera saldrá un divertido y simpático arcade de plataformas protagonizada por un pollito, su nombre: «Alfred Chicken». En principio su aparición será para Game Boy y Amiga, para después aterrizar en la NES y Super Nintendo.

Si antes hablábamos del «Sim City» a los amantes al género les agradará saber que Maxis acaba de lanzar «Sim Life» y «Sim Farm». Uno es un simulador de vida animal, y el otro trata sobre la vida y cuidados en una granja.

En lo referente al sistema multimedia, Mindscape sigue engrosando su catálogo con títulos como «Guinness Book of Records» en CD-ROM.

No cabe duda de que la mejor forma de aprender es jugando. Esto es lo que nos propone «Mario is Missing», buscando a Mario por todo el mundo, aumentaremos nuestros conocimientos geográficos. Disponible próximamente para PC, Amiga, NES y Super Nintendo.

Además de software, también presentaron un novedoso artículo que consta de un sintetizador electrónico acompañado de un programa, que conectado al PC, Amiga, NES, Super Nintendo o Mega Drive, nos enseñará a tocar el piano e interpretar melodías de la manera más didáctica y entretenida que jamás se haya visto.

HACIA EL CD-ROM, POR INSTINTO MIRAGE

Mirage es otra de las compañías que ha decidido ampliar su plantilla, formando un nuevo grupo de programadores que ha tomado el su gerente nombre de Instinct. A la cabeza de dicho departamento se encuentra Sean Griffiths, hasta hace poco integrante de los Bitmap Brothers, que dirigirá la producción de los programas en formato CD.

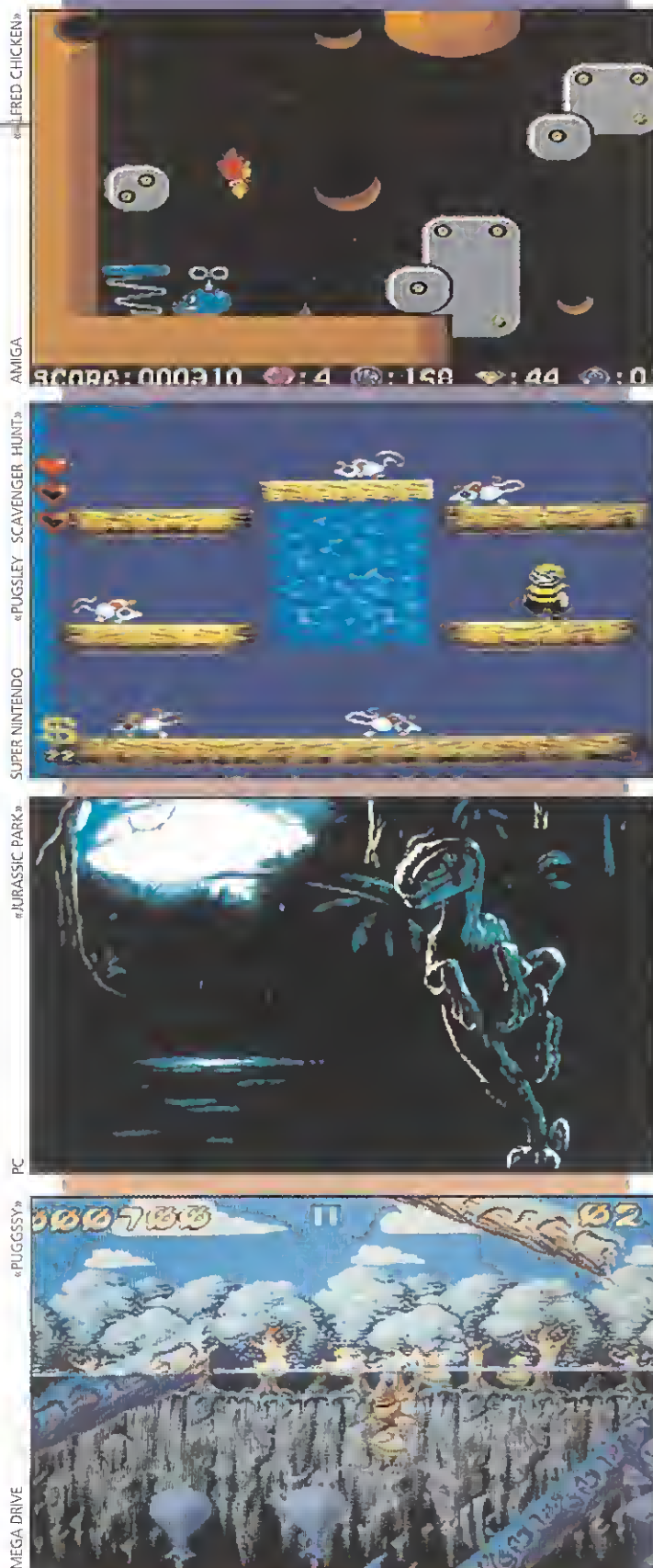
Durante los días que duró la feria pudimos contemplar algunos de los productos creados por el nuevo equipo, por supuesto, todos ellos en CD. «Rise of the Robots» es el primer proyecto de Instinct. Ha sido diseñado utilizando un software de modelado en tres dimensiones que proporciona imágenes gráficas de una calidad muy elevada. A modo de film, se ha elaborado «Return to the Lost World» participando hasta un total de veinte actores para su realización.

«Space Junk» se lleva el Oscar a la originalidad. Imagetec Design ha aportado una moderna técnica de creación y animación de los personajes que consiste en la filmación y posterior digitalización de actores «enfundados» en caretas de latex, confeccionadas por una compañía profesional de modelado. Para terminar con los juegos para CD nada mejor que mencionar un simulador de combate lleno de acción y cargado de realismo cuyo nombre lo dice todo: «Adrenalin Factor».

Sin embargo, Mirage no acabó de sorprendernos, pues se reservó para el final dos de los programas más esperados, «Ragnarok» y «Human Race. The Jurassic Levels».

EN ABRIL, NOVEDADES MIL OCEAN

Muy en serio se tomaron en Ocean los preparativos de la feria, a tenor del voluminoso número de programas que se pudieron contemplar en el E.C.T.S., tanto para ordenador como para consola. En el primer apartado, hay que hacer mención de dos grandes juegos. «Odyssey» nos meterá de lleno



Spielberg tiene ya otro éxito seguro. Eso sin llegar a estrenar su última película. Y Ocean, que se ha gastado una cifra con muchos ceros para conseguir los derechos del film, otro. «Jurassic Park» está al caer. Pero la competencia no pierde de vista a estos magos del byte y contraatacan con juguetes, que sin tener nombres famosos, son igual de interesantes: Psygnosis ha creado «Puggsy» y Mindscape no va a parar hasta hacer famoso a un personaje muy curioso: «Alfred Chicken» o, para los hispanoparlantes, «Alfredo, el Pollo». Curioso el nombre.

en una magnífica aventura galáctica, en la que gráficos, sonido y ambientación ocupan un lugar preponderante, digno sucesor de aquella maravilla llamada «Epic». En segundo lugar se encuentra «Inferno», gracias al que nos pondremos a los mandos de las más sofisticadas aeronaves de la actualidad, en el papel de un piloto de élite en multitud de misiones. Este juego aparecerá en formato PC y Amiga 1200, y «Odyssey» lo hará, por el momento, únicamente en PC.

Y mientras unos se divertirán pilotando aviones o naves espaciales, otros lo harán viajando hasta la prehistoria o, lo que es lo mismo, hasta «Jurassic Park», el estandarte de Ocean para el futuro más cercano. Desarrollado al mismo tiempo que Mr. Spielberg filmaba la película que da nombre al juego, «Jurassic Park» aparecerá en todos los formatos imaginables de consola y ordenador, incluyendo el CD-ROM. Para completar,

Ocean informó de los diversos lanzamientos que acompañarán a los anteriormente mencionados.

Juegos como «A-Train» para Amiga, junto a un «Construction Set» de dicho programa para PC, Amiga y Macintosh; «Universal Monsters» para Amiga y Atari ST; e «International Open Golf» y «Burning Rubber» para Amiga y PC, lanzándose además, la versión de Amiga 1200 de estos dos juegos.

En el apartado de consolas, Ocean ha preparado un montón de divertidos cartuchos para todos los poseedores de una máquina de Nintendo. Así, destaca «Pugsley's Scavenger Hunt» para NES y Super Nintendo, la segunda parte del alocado «La Familia Addams». A partir de junio es cuando la cosa tomará un cariz más importante, con títulos como «Lethal Weapon» para NES y Game Boy, o «CoolWorld» y «Super James Pond» para idénticos formatos. En septiembre se abrirá la veda del dinosaurio en el ya mencionado «Jurassic Park», que aparecerá para las tres consolas de Nintendo; siguiéndole en los meses posteriores «Mr. Nutz», un divertido arcade de plataformas y «Eek The cat», ambos para Super Nintendo, junto a «Dennis», para Super Nintendo, NES y Game Boy. Por última, se prepara la conversión de un clásico de Ocean para ordenador, «Los Intocables», para la dieciséis bits de Nintendo.

LA IMAGINACIÓN DE CHRIS ROBERTS ORIGIN

No se puede decir que Origin presentara muchos productos en este E.C.T.S., pero es que la calidad de su único lanzamiento cubría las expectativas de todos los visitantes al impresionante stand que se habían montado. Por allí rondaba Chris «Wing Commander» Roberts mostrando a propios y extraños de lo que es capaz su «Strike Commander». Con 35 megabytes de espacio en el disco duro y un ordenador medianamente rápido, ¿quién no tiene ya un 386?, «Strike Commander» es poco más o menos que espectacular. Una simulación de vuelo con unas animaciones sensacionales, un sonido genial y unos gráficos de otra galaxia. Esto es básicamente el nuevo juego de Origin.

Y, por otra parte, se rumoreaba que «Privateer» estaba ya a punto de ser terminado. El mutismo de la compañía sobre este nuevo juego tipo «Elite» era casi absoluto. Tendremos que esperar al mes de septiembre para que la compañía de Lord British dé a conocer lo que será sin duda un nuevo bombazo. Paciencia.

A TODA MÁQUINA PSYGNOSIS

Desde luego estos chicos es que no paran, cosa que es de agradecer por todos los adictos al mundillo del software de entretenimiento. Muy pronto, los especialistas en el Amiga nos sorprenderán con excelentes programas para los usuarios de la máquina de Commodore, PC y Mega Drive.

Entre los que nos mostraron para Amiga destacan: «Combat Air Patrol», un estupendo simulador de vuelo; «Walker», un arcade que promete crear un nuevo concepto en lo que a juegos de este tipo se refiere. «Hired Guns» es otra atrayente mezcla de juego de acción y aventura, que además de poseer una inmejorable jugabilidad, vendrá acompañado de nada menos que 8 megas de datos y 1 mega sólo en sonido. Todo ello en una perspectiva tridimensional. Estará disponible para Amiga y PC.

Para los poseedores de un Mega CD les esperan mag-



níficas producciones como «Dracula», que incluye secuencias del film; o «Microcosm», donde tomaremos el papel de un piloto espacial para combatir en múltiples y variadas misiones.

Psygnosis también llevó a la feria varios cartuchos para Mega Drive y Super Nintendo: «Puggssy» y «Wiz 'n' Liz», que también saldrá para Amiga.

FÚTBOL PARA TODOS RENEGADE SOFTWARE

En el stand de Renegade fuimos testigos de lo que parece ser una realidad. «Uridium II», programado por Andrew Braybrook, está recibiendo los últimos retoques antes de que salga a la venta para el próximo otoño, exclusivamente en formato Amiga. Se han aprovechado las cualidades de la máquina para dotar a un clásico de una calidad como sólo el señor Braybrook sabe hacerlo. Y hablando de clásicos. La aparición de «Sensible Soccer» para PC es inminente. Su conversión desde la máquina de Commodore incorporará nuevos equipos (incluidos los países de reciente creación, como Craacia), y sin perder ni un ápice del original. Además, Sony se ha hecho con la licencia para trasladar tan espectacular juego de fútbol a las consolas, en concreto para todas las de Sega y las de Nintendo. Pera aquí no acaba la cosa. También están preparando «Sensible Soccer II», o lo que es lo mismo, «Sensible World of Soccer», continuación del primero. Todavía no se conocen sus características definitivas, pero promete convertirse en el simulador de fútbol definitivo. En principio, está previsto que aparezca en Amiga, PC y Atari ST.

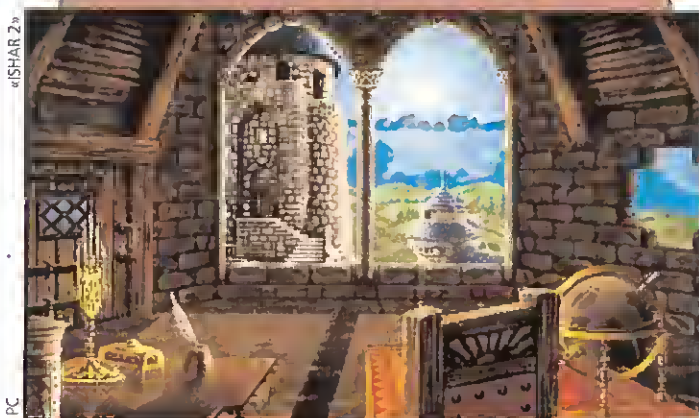
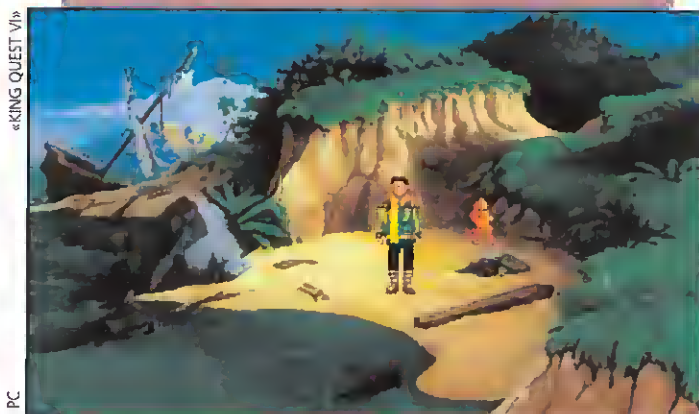
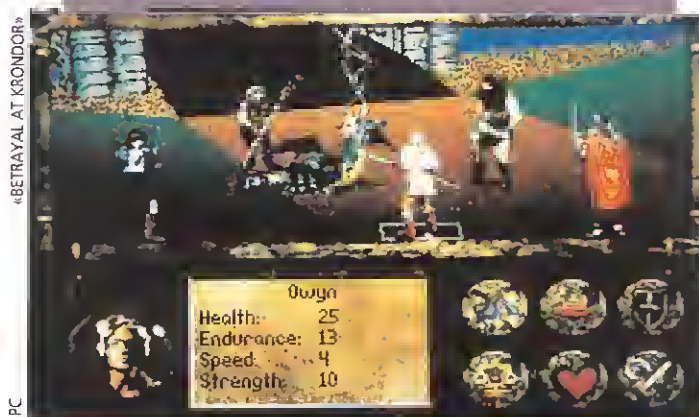
Los PCs recibirán pranto «Fire & Ice» y «The Chaos Engine», conversión de sendas programas editados en Amiga. Para finalizar, «Ruff & Tumble» nos trasladará a un mundo de fantasía al estilo de «Alicia en el País de las Maravillas» o «El Mago de Oz». Únicamente los poseedores de un Amiga podrán disfrutar de él.

TRABAJO DE GRAN CALIDAD SIERRA ON LINE

A pesar de que esta compañía norteamericana es conocida en nuestro país por sus excelentes aventuras gráficas, no penséis que sólo realizan este tipo de programas. En Londres fuimos testigos de que también saben hacer simuladores de vuelo y juegos de rol con gran calidad. Además, con la llegada de nuevos soportes como son el 3DO o los CD de Nintendo y Sega, la familia Sierra crece a pasos agigantados. Para PC tienen preparados «Betrayal at Krondor» y «Aces over Europe». El primero es un juego de rol que cuenta con imágenes digitalizadas de los personajes y de los decorados. El segundo es un simulador de vuelo ambientado en la Segunda Guerra Mundial, con el que podremos intervenir en las batallas más importantes que tuvieron lugar en aquella época. Ambos saldrán en formato PC (solo para 386 o superior).

De la mano de Al Lowe, creador del famoso «Larry», aparece un nuevo personaje llamado Freddy Pharkas. Con un estilo también de comedia, sus aventuras y desventuras tendrán lugar en el viejo Oeste, donde cree en la verdad y la justicia y lucha por ellas hasta la muerte. Otros títulos de inminente aparición son «King Quest VI», «Police Quest IV» y «Space Quest V». Además, la continuación de las aventuras de Adam en «Eco Quest: The Lost Secret of then Rainforest», en el que tendremos que seguir cuidando de la naturaleza si no queremos morir con ella.

**Si en el 92 el
Falcon 030 de Atari
tenía su propio stand,
este año ninguna
compañía contaba con
dicho ordenador.**



El pasado se une con el futuro en la mente de los creadores de videojuegos. Una traición en Krondor, «Betrayal at Krondor», un brujo ocupado con hacernos la vida imposible, «Ishar 2», un rapto misterioso, «King's Quest VI» se mezclan con un cyberfuturo repleto de ordenadores y realidades virtuales en «El cortador de césped II» o, si lo preferís, «Lawnmower man II».

DEL TREN AL ROL SILMARILS

Tras el exitazo de «Transarctica» los programadores de la compañía francesa se han tomado unas cortas vacaciones y sólo preparan, para los próximos meses, un juego. Se trata de «Ishar 2», que por cierto estaba prácticamente terminado, y que presenta bastantes novedades con respecto a la versión anterior. Entre ellas cabe destacar un mapeado más extenso y diversos efectos especiales sonoros y visuales que hacen del programa uno de los más completos juegos de rol del momento. Todas las nuevas incorporaciones a «Ishar 2» son fruto de las cartas recibidas en Silmarils por los aficionados a los JDR que compraran la primera parte del programa, así que se puede decir que «Ishar 2» es un juego hecho a medida de los usuarios.

LLUEVE SOBRE LAS CONSOLAS STORM

Una lluvia de calidad empapa todos los cartuchos que Storm presentó en Londres. El primera en «mojarse» fue «James Pond's, Crazy Sports», porque este juego se desarrolla en una completa competición acuática. Desde las 100 metros «splash», hasta el salto de la rana, pasando por el lanzamiento de concha y un total de ocho eventos de lo más originales, se darán cita en esta simpática aventura de Pond, en la que podrán jugar de uno a cuatro jugadores a los mandos de una Super Nintendo. Para no dejar a la grande de Nintendo, Storm también presentó un buen montón de juegos que ocupan las 16 bits de la firma japonesa. «Baat Dual» también va de agua..., es decir, que se ocupa de igual modo de deportes acuáticos. Pero más concretamente de las veloces lanchas que cortan el agua de pantanos y mares a velocidad de vértigo.

«Pinball Dreams» es, pues eso, un juego para fanáticas de los pinballs, para los que están todo el día soñando con pulsar un flipper. Transportar Troddlers a la tierra a la que pertenecen por medio de una máquinas capaces de tan complejo viaje, será el reto que nos proponga el cartucho de Super Nintendo «Troddlers». Lo malo de la historia es que en nuestro afán de ayudar a esos exiliados, podremos, sin querer, convertirlos en zombies que harán peligrar nuestras vidas en 175 niveles. Para cerrar el capítulo de Storm, lo haremos de forma virtual, es decir, con «Lawnmower Man II». La excelente película que se estrenará hace poco en las pantallas de nuestro país, ha dado motivos suficientes como para hacer no sólo uno sino dos juegos de la misma. Desgraciadamente, todavía no hemos visto el primero de ellos, cuando Storm ya nos presenta la segunda entrega. Y para colmo lo hace en distintos formatos: Super Nintendo, Game Boy y PC, además de todos los formatos que incorporen CD-ROM. Nuestra misión en «Lawnmower Man II» será la de parar a un poderosísimo ser que hemos creado, antes de que nos destruya. De este modo, deberemos salir victoriosos de un sinfín de niveles, en los que nos esperan Cyberjoke y sus secuaces.

MAS ALLÁ DEL FLIGHT SIMULATOR SUB LOGIC

Sub Logic fue la compañía que, hace mucho tiempo, desarrolló el conocido Flight Simulator de Microsoft para PC. Separados de la poderosa multinacional, Sub Logic ha diseñado una completa gama de productos basados todos ellos en la simulación aérea. Sub Logic, que nun-

ca había tenido distribución en nuestro país, va a ser, a partir de ahora, una de las compañías estrella de Proeinsa.

«ATP» es el nombre del simulador que se pondrá enseñada a la venta. Es, por supuesto, una versión muy mejorada del «FS 4.0» e incluye posibilidad de volar con aviones de pasajeros o de carga. «ATP» cubre fielmente todos los Estados Unidos, con más de 350 aeropuertos, y promete dentro de poco incorporar escenarios de Europa y Japón. Además incorpora control para Sound Blaster que permite escuchar de viva voz las instrucciones de la torre de vuelo en nuestras aproximaciones a las pistas. Como podéis ver, real como la vida misma.

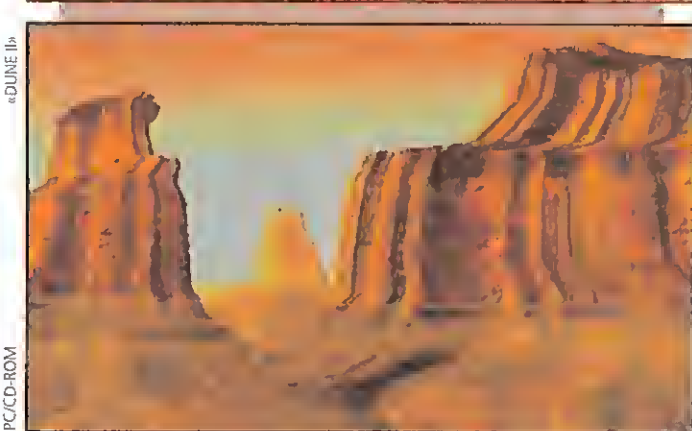
TODO TIPO DE JUEGOS U.S. GOLD

U.S. Gold tenía en su stand programas de todas las clases. Esta compañía es en el Reino Unido la que distribuye los productos de Delphine, Lucasarts o SSI por poner unos pocos ejemplos, con lo que imaginad lo que presentaban en la feria. Comenzaremos por Delphine que mostraba su genial «Flashback» en todos los formatos de consola y ordenador. En lo referente a Lucasarts os remitimos a otra de las secciones de este reportaje, dedicada exclusivamente a la importante compañía americana. En SSI tenían preparado «Blade of Destiny», un programa basado en una serie de juegos de rol de mesa alemanes denominada «Realms of Arkania». Una de sus principales ventajas es un enorme, y lo decimos en serio, mapeado en el que se incluyen bosques, ciudades, mazmorras y un sinfín de variados escenarios. Otro juego que espera fecha de lanzamiento es «Eye of the Beholder III Assault on Myth Drannor». No creemos que la tercera parte de un clásico como es el «Eye of the Beholder» necesite presentación. Su calidad viene avalada por el increíble número de aficionados a los RPG que lo consideran casi una obra maestra. «Dark Sun» era el último título que SSI tenía ya casi terminado.

Más programas que merecen atención: «Crusaders of the Dark Savant» es la séptima parte de la serie «Wizardry», otra conocida de los aficionados a los RPG; «Terminator 2029» será un juego de rol con tintes arcade que presentará unos gráficos auténticamente espectaculares; por último, «Wayne Gretzky Hockey 3» estará presentado por una estrella del hockey sobre hielo en U.S.A.

CONSOLAS Y CD-ROM VIRGIN

Virgin continúa en su línea habitual. Tenía muchos e interesantes productos, no en vano es una de las compañías más grandes, y sobre todo estaba dispuesta a atacar en dos frentes: el CD-ROM y las consolas. En CD pudimos ver ya terminado «The 7th Guest», programa del que ya os hemos hablado en muchas ocasiones; parece que este séptimo invitado llegará sin más demoras este mes de mayo. «Dune» también ha sido objeto de una nueva versión en CD que incorpora muchas más imágenes y, por supuesto, una nueva banda sonora. «Kyrandia» será el tercer juego en CD-ROM y «Shuttle» le seguirá aún sin fecha fija. En disco también había previstas interesantes novedades: «Lands o' Lore», un juego de rol; «Goal», para Amiga y PC, que es la tercera parte del archifamoso «Kick Off»; «Beneath a Steel Sky», una nueva aventura de los programadores de «Lure of the Temptress»; «Dune II Battle for Arrakis», las nuevas aventuras de Paul Muad'dib en su búsqueda por la especie; «Appocalypse», para Amiga y ST, un arcade total; «Pool», un juego de billar para PC; «Cannon Fodder», también para Amiga y ST únicamente; y, por último, «Caesar's Palace for Windows», un progra-



Como un pájaro, pero en avión claro, se podía volar con «A.T.P.» de SubLogic. Un buen sistema de transporte para visitar el enorme mundo del «Dark Sun» de U.S. Gold o el de «Dune», Virgin, en su nueva versión CD Rom. Pero la poderosa Virgin no sólo está pensando en PC y CD Roms. «Global Gladiators» es un interesante juego para Megadrive que incorpora una de las mejores bandas sonoras que hemos podido escuchar en la dieciséis bits de Sega. Digna de aparecer por separado en un disco. O casi.

ma que nos lleva al casino más famoso de Las Vegas.

En cuanto a consolas, Virgin va a saturar la Mega Drive y la Master System con una enorme cantidad de buenos títulos. El nuevo Mega CD no va a ser ajeno a esta invasión: «Terminator CD», «Cool Spot», «Another World CD» y «Dinoblades». Mega Drive tendrá disponibles: «Mega lo manía», «Global Gladiators», «Another World», «Cool Spot», «Superman», «Populous II», «Muhammad Ali's Heavyweight Boxing», «Robocop vs. Terminator» y «Jungle Book». Master System, por su parte, disfrutará de: «Global Gladiators», «Superman», «Super off Road», «Wolfchild», «Battletoads», «Cool Spot», «Jungle Book». Y, por último, en Game Gear podremos ver: «Global Gladiators», «Superman», «Double Dragon», «Wolfchild», «Cool Spot» y «Jungle book».

Equipo Micromanía

LA FERIA ENTRE BASTIDORES

Segura que estáis deseando que as cantemas todas las catilleas del «Trade». Pues las huba para todas las gustas. Camenzamas par camentaras que Dina Dini andaba par Virgin argullasa de su «Gaal!» y de..., ¡su hija! Mr. Dini viajaba acampañada de su espasa a la que le faltaba muy paca para ser mamá.

El incendio del almacén de Erbe era atra tema sobre el que las campañas «ametrallaban» a preguntas a nuestras carrespansales.

Si en la edición de septiembre del 92 pudimas ver en persana a un Lemming y a James Pand, este mes de abril el E.C.T.S., recibía la visita de Alfred Chicken, un James Pand que había cambiada de vestuaria y calar de piel, Zaal, y unas cuantas dinasaurias escapadas de la última película de Spielberg.

Alexander Pazhitnav, el «papá» del «Tetris», ha fijada su residencia, y la de su campaña Animatek, en la saleada califarnia. Alga impensable hasta hace unas años.

Lard British, Richard Garriat, andaba par el stand de Origin con una larga caleta. Parece ser que se la deja cuanda camienza a trabajar en un nueva juega y se la carta, cama las tareras, cuanda la acaba. ¿Se tratará de «Ultima VIII»? Par cierta, casi le llegaba hasta la cintura a sea que le debe faltar paca.

Y siguiendo can Origin, el hermano de Chris «Wing and Strike Cammander» Raberts era el pilata más asidua en el puesta de manda en el que se había convertida el stand de la campaña. A veces había casi que «arrancarle» el joystick de las manas. Y es que na hay nada cama la familia.

Las encargadas de SubLogic estaban de la más deprimidas. Las narmas de la C.E.E. habían impedida la entrada en la aduana de las ardenadares en las que pensaban mas-trarnas sus praductas. Su stand consistía en una mesa y un par de sillas. La falta de material era sustituida can una gran profesia-nalidad y simpatía par su parte.

A François Laurdin, una de las máximas respansables de Infagrames, se le juntá el agatamiento de la feria can la preocupacián de viajar a EE.UU. para pasar las rigurasas cantrales de la Disney can el última juega de la campaña gala, «La bella y la bestia».

Y, paca más, as pademas cantar: que durante tres días vivimas para y par las videajuegas; camimas can ellas; y, prácticamente, darmimas también can ellas. Lo que pasa es que nas gustan tanta que na nas impartá. De hecha, ya estamas pensanda en el próxima shaw.



the Legend of **RAGNAROK**

TODOS LOS DIOS TOMARAN PARTE EN ESTA BATALLA

Estrategia

Odín, el rey de los Dioses, sabe que está destinado a morir en Ragnarok y está decidido a probar cualquier método para evitar su destino. Todos los dioses y sus batallones se reunirán para tomar parte en ésta enorme y apocalíptica batalla.

Disponible en PC.



THE HUMANS HUMANS RACE

**VERSION COMPLETA
Y DISCO DE DATOS**

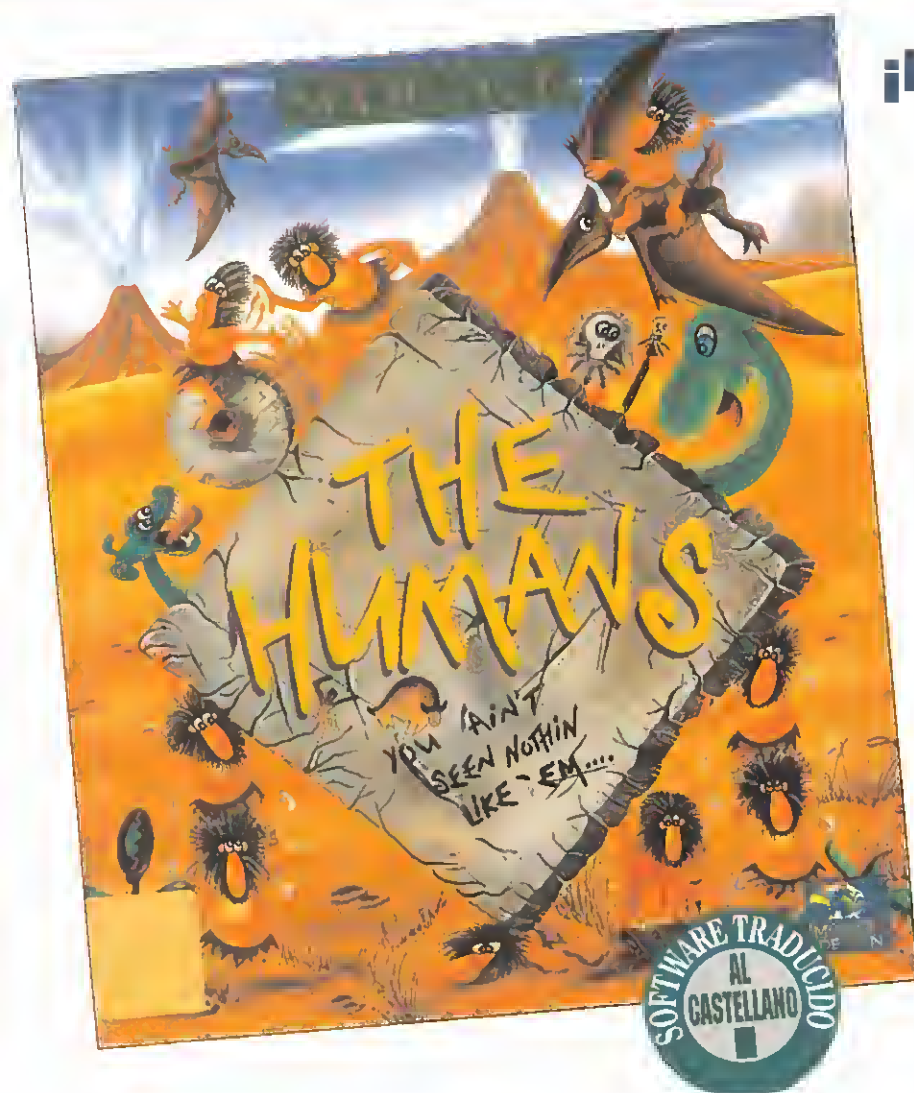
¡Haz a tu especie sofisticada e inteligente!

Plataformas

The Humans es un vistazo cómico a la evolución de la Humanidad y te catapulta a un reto tras otro a través de 100 sorprendentes niveles.

Situado en tiempos prehistóricos, el juego pone en el jugador la responsabilidad de dar forma a la especie para convertirla en la sociedad sofisticada e inteligente que adoramos hoy.

**Disponible en PC
y Amiga.**



Cohort II...¡Qué coorte!

COHORT II

La estrategia es un género muy delicado que necesita programas de gran calidad para ampliar sus fronteras entre los usuarios de software de entretenimiento. Impressions no lo ha conseguido esta vez con «Cohort II» pues sólo gustará a los poseedores de «Caesar», el resto tendrá que esperar a un nuevo lanzamiento.

■ IMPRESSIONS

■ Disponible: AMIGA, PC

■ V. Comentada: PC

■ T. Gráficas: VGA

■ Estrategia

Algo "cortadillos" nos ha dejado «Cohort II»; mucho habíamos oído hablar de él, venía con vitola de campeón y nos ha decepcionado; nos explicamos. Este programa se vende solo, cuando realmente es un complemento del «Caesar», también de Impressions. Juntos forman un buen menú estratégico digno de ser jugado, pero cada uno por su camino... «Caesar» era bastante aceptable, sin embargo, cojeaba en la representación gráfica de las batallas. «Cohort II» parece haber sido programado exclusivamente para cubrir esa deficiencia, ya que todo su desarrollo consiste en continuos combates.

SOLDADITOS DE PLOMO

La acción se sitúa en la época del nacimiento de la república de Roma, en plena guerra campal entre los guerreros bárbaros y la legión romana.

Una vez seleccionado en cual de los dos frentes participaremos, elegimos el tipo de terreno donde tendrá lugar el enfrentamiento, de entre los diez que nos ofrece el programa. Cada uno tiene determinadas características—liso,



Podremos realizar varios desplazamientos tácticos para conseguir nuestro objetivo: aniquilar al adversario.

montañoso, con ríos, bosques, etc.—e influye en el resultado final.

Nuestro ejército dispone de siete tipos de infantería, —ligera, pesada, arqueros...— y sus componentes mantienen tan disciplinada formación que parecen miniaturas de plomo. Cada tropa posee distintos atributos de fuerza y moral, y está especializada en un tipo de lucha.

NUESTRA OPINIÓN

Lo más destacable de «Cohort II» son las animaciones de las batallas, que parecen estar representadas en una maqueta por la que se desplazan los hombres. Los aspectos técnicos restantes, tanto gráficos como sonido, han sido muy descuidados.

Como decíamos al principio, «Cohort II» forma un buen equipo con «Caesar», pero solo, resulta aburrido y falto de adicción.

E.R.F.

«Cohort II» debe entenderse como un complemento de «Caesar».

57

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	56
ADICCIÓN	59
SONIDO	40
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	60



Excepto los gráficos de los soldados, los demás resultan algo simples, tanto en variedad como en definición.

El terror ya tiene cara

VEIL OF DARKNESS

Si a un aficionado a los juegos de rol le preguntásemos de repente cuál es la compañía que más recuerda en torno a este tipo de programas, en el 99% de los casos contestaría a

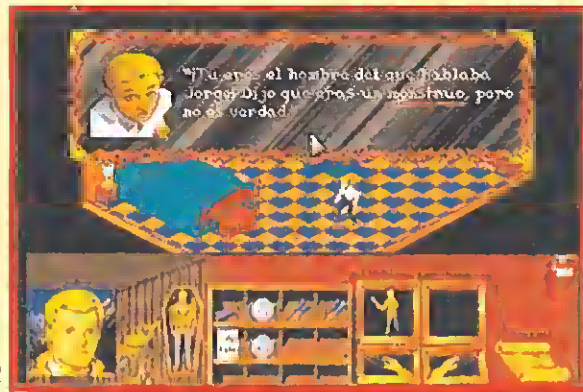
la pregunta: SSI. La razón es evidente. SSI se ha especializado en este género y, tras la buena acogida de «The Summoning», ahora nos llega «Veil of Darkness».



Detrás de algunas puertas se ocultan fenómenos extraños que sólo con nuestro ingenio lograremos descubrir.



La pantalla de inventario presenta un gran parecido con la del fantástico «The Summoning», aunque con ciertas mejoras.



La interacción con los NPC's será una labor que debemos realizar a menudo, si deseamos finalizar con éxito la aventura.



El escenario por el que nos movemos es un pueblo de Rumania, afectado desde hace tiempo por una extraña maldición.

■ SSI

■ Disponible: PC

■ T. Gráfica: VGA

■ Juego de rol

La acción se desarrolla en un pequeño pueblo dejado de la mano de Dios próximo a los Cárpatos, en el que habita un hombre llamado Kairn. Éste tiene la fea costumbre de acabar con las vidas de los demás y le gusta la sangre más que al mismísimo Drácula, con quien comparte su condición de vampiro. Debido al inmenso poder del que goza, fruto de su peculiar naturaleza, tiene a toda la zona aterrorizada y preguntándose quién será el siguiente.

UN ACCIDENTE PROVIDENCIAL

Un día, mientras sobrevolabas en tu aeroplano la región, una fuerza atrajo al aparato hacia la tierra, y éste se estrelló inevitablemente. Por suerte, una hermosa joven te recogió y curó tus heridas. Cuando estuviste mejor, su padre os relató una antigua profecía que aseguraba que alguien que "cayera" de los cielos, se convertiría en el salvador de su pueblo y acabaría con el malvado Kairn. ¡Qué oportuno!

«Veil of Darkness» presenta una perspectiva isométrica superior,

desde lo cual vemos una parte del territorio, que se va desplazando en la dirección en la que nos movamos. En nuestro camino encontramos varios edificios habitados por determinados personajes (NPC's) con los que tenemos que hablar. El modo de interactuar con ellos es a través de ventanas de diálogo, donde se presentan ciertas palabras claves sobre las que debemos preguntar. También podemos obtener valiosa información mediante palabras ocultas que habrán aparecido en anteriores conversaciones, pero que se relacionan con nuestro actual interlocutor y son de vital importancia para avanzar en la aventura. Estas últimas no figuran en la ventana sino que se introducen con el teclado —por supuesto, el programa está traducido al castellano—.

También contamos con la típica pantalla de inventario que presenta las características principales de nuestro héroe, los objetos que lleva y los que están en uso, así como los hechizos de los que dispone.

NUESTRA OPINIÓN

«Veil of Darkness» se nos antoja como uno de los mejores JDR del momento, debido en gran parte a un impactante argumento que nos va introduciendo poco a poco en

un mundo del que no es fácil escapar. Asimismo, destaca su excelente ambientación, conseguida gracias a una banda sonora que a más de uno le hará saltar de la silla, y unos gráficos que podrían dar un susto de muerte en cualquier momento; especialmente si estáis solos, el sol ya se ha ocultado en el horizonte y un rayo ha caído al lado de vuestra ventana.

Además, posee una adicción que se eleva hasta cotas inimaginables, propias casi en exclusiva de este tipo de juegos. Y, a pesar de que los movimientos del protagonista resultan en algunos momentos un tanto imprecisos, con práctica llegaremos a ser unos expertos controlándolo y superando las dificultades de esta nueva "pesadilla".

O.S.G.

Similar o no película de terror de lo que somos protagonistas.

89

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	90
SONIDO	84
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	75

PUNTO de MIRA

Un juego de niños

HOME ALONE 2

El joven actor Macaulay Culkin se hizo famoso hace un par de años gracias a su interpretación del pequeño Kevin en el taquillero filme «Solo en Casa». Como es habitual en Hollywood, la secuela no se hizo esperar y el éxito volvió a ser enorme. Con tal carta de presentación, resultaba fácil pensar que un día llegaría a nuestras ardenaderas.



Aquí tenemos a nuestra pequeña "bestia" dispuesta a hacer alguna de las suyas.



Esta es la imagen final del juego. Seguro que, con la dificultad que entraña el mismo, la veréis muchas veces...

- CAPSTONE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: EGA, VGA
- Arcade

Seguro que todos recordáis las aventuras y desventuras de la familia de Kevin cuando dejaron solo en casa a su pequeño. Pues bien, la segunda parte empieza justo un año después. De nuevo toda la familia se va de vacaciones, esta vez a Florida. Pero cuando están en el aeropuerto, Kevin se equivoca de avión y termina en la ciudad de los rascacielos. Para complicar las cosas, los bandidos han escapado de la cárcel y van derechos a vengarse de él. Sus aventuras en la gran manzana son casi tan divertidas como la primera parte.

«Home alone 2», en su versión informática, es un arcade de desarrollo horizontal, en el que manejamos a Kevin por cuatro escenarios, que son: las calles de Nueva York, el hotel, la casa del tío de Kevin y de nuevo la calle. Nuestro objetivo será impedir que los "malos" nos atrapen, lanzándoles cualquier objeto que encontremos en el camino, como tapaderas, cáscaras de plátano, bates de ketchup...

NUESTRA OPINIÓN

Partiendo de una buena idea, el resultado final decepciona en todos los aspectos, ya que no

aprovecha ni de lejos las capacidades de los PCs. Comenzando con unos gráficos demasiado simples y monótonos, amén de un scroll que no es suave en ningún momento. Lo mejor son las digitalizaciones de la película que aparecen, de vez en cuando, entre fases. Los personajes se mueven como patos mareados, sin dar sensación de realismo en ningún momento del juego, en especial cuando saltamos, más que saltando parece que estamos planeando. Y del sonido, tan sólo comentar que se trata de una melodía que dura un par de minutos y luego se repite continuamente. Además, el control de nuestro personaje se torna a veces bastante impreciso, en especial cuando estamos a punto de ser atrapados y queremos escapar con alguna maniobra rápida. Para colmo, el juego puede ser terminado en apenas media hora...

O.S.G.

Sin comentarios.
Con esta
puntuación está
todo dicho.

33

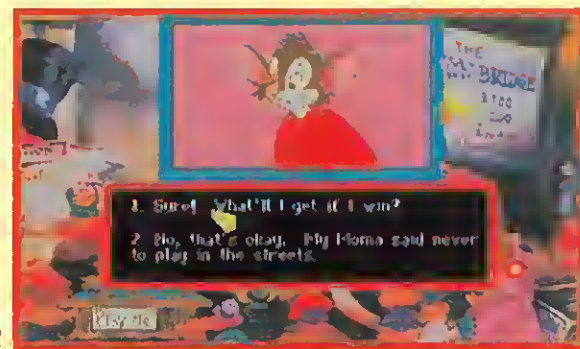
ORIGINALIDAD	34
GRÁFICOS	35
ADICCIÓN	29
SONIDO	28
DIFICULTAD	22
ANIMACIÓN	31

La llamada de la sangre

AN AMERICAN TAIL



No todo es hermoso en el Nuevo Mundo... También allí conviven la miseria y la pobreza.



Fievel hablará con todos aquellos personajes que le puedan ayudar a solucionar sus problemas diarios.

El cine. Un mundo de fantasía donde todo es posible. Desde viajar a otras planetas, hasta llegar a las profundidades del mar sin movernos del asiento. Donde se pueden contemplar caballerías andantes en plena Europa medieval, a ver a un ratoncillo ruso buscarse la vida en una tierra desconocida, alejada de su familia, y pasando mil y una penalidades. Nosotros podemos ayudarle. Esta vez no es necesario quedarse sentado contemplando. Ahora tenemos un nuevo compañero: Fievel.

- CAPSTONE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: EGA, VGA
- Aventura Gráfica

El cine de animación ha producido algunas de las joyas más preciadas del séptimo arte. Hace relativamente poco tiempo, comenzaron a surgir en las pantallas de los cines españoles nuevas producciones, casi todas norteamericanas, que venían apoyadas por un poderoso nombre, el de Steven Spielberg. Dos de ellas tenían como protagonista a un simpático roedor que atendía por Fievel Ratonovich. Originario de un pueblecito ruso, Fievel y toda su familia querían embarcar rumbo a eso que antes se llamaba nuevo mundo, y que nosotros conocemos como América.

ALLÁ VAMOS, AMÉRICA

Basado en «Fievel y el Nuevo Mundo» y «Fievel va al Oeste», podríamos definir al juego como una aventura gráfica pensada para todos los públicos. Su sencillo manejo le convierte en un programa apto hasta para los más pequeños de la casa. Pero antes de nada, debemos saber más cosas de Fievel y de su historia. Durante la travesía que realizaban en el barco que les llevaba hacia su nuevo hogar, un terrible tormenta se desató, con la mala fortuna de que el pobre Fievel salió despedido por la borda. Gracias a la gorra familiar, que su padre le regaló antes de iniciar el viaje, logró, no sin apuros, salvar la vida y llegar hasta América. Pero claro, un niño -bueno, un ratón- pequeño, en una tierra extraña, y separado de su familia lo tiene bastante "crudo". Pero para algo nosotros somos gente con buenos sentimientos, generosa, dispuesta a ayudar al prójimo y, ¡qué caramba!, que nos

cae muy bien Fievel y además queremos jugar con él.

CREO QUE HE VISTO UN LINDO GATITO...

Un par de sorpresas nos esperan nada más comenzar. La más desagradable es que eso que nos contaron de los gatos en América es un cuento chino. Los hay a porrillo, y como un cerro de grandes. Pero no se puede juzgar a toda una especie sólo por que el 90 por ciento de sus miembros sean desalmados, tramposos y malvados. Siempre hay que mantener la esperanza y, quizá encontremos un aliado donde menos lo esperemos. Una vez mentalizados, observaremos que nos encontramos en la ciudad de Nueva York, ruidosa y llena de gente. Los primeros contactos que establezcamos con sus habitantes pueden ser definitivos para nuestro futuro, por lo que habrá que andarse con mucho ojo, y no dejarse engañar por cualquiera que nos pueda parecer más simpático que los demás. Para saber con quién podemos hablar no tenemos ni que molestarnos en investigar demasiado. Con un pequeño cursor en forma de queso controlamos a nuestro amigo.

Cuando encontremos a alguien con el que queramos charlar, el susodicho cursor se transformará en un "bocadillo", con sólo situarlo encima del personaje elegido. Así, podremos ir relacionándonos y haciendo amistades, lo que siempre puede sernos útil. Con los objetos a recoger pasa algo muy similar, siendo suficiente con pulsar el botón derecho del ratón, una vez que hayamos seleccionado el ítem para guardar en nuestro inventario. Como véis, todo resulta de lo más sencillo.

La acción del juego en casi todo su desarrollo, se basa, además de

en interactuar con los personajes que nos encontremos, en resolver una serie de sencillos juegos que nos proporcionarán muchos de los objetos necesarios para avanzar. Juegos como hacer parejas con una baraja de cartas, en el que la memoria es nuestra principal aliada, o resolver un puzzle con el menor número de movimientos posibles. Algo, bastante entretenido y no muy complicado.

NUESTRA OPINIÓN

Como habréis podido deducir, estamos ante un programa que hace de la jugabilidad su bandera. Sencillo de manejar, atractivo en su argumento al tiempo que bastante tierno..., pero, ¿y la calidad técnica? Pues ahí tampoco nos podemos quejar. Todos los decorados han sido digitalizados de la película y pasados con gran detalle al juego, y los gráficos de los personajes se han realizado con el espíritu del dibujo animado. Lo que quizá más falle sea la banda sonora, porque a la larga tiende a volverse repetitiva. En resumen, nos encontramos ante un buen juego, que puede entretenernos durante bastante tiempo, y que nos invita a vivir una aventura de cine en nuestro ordenador con un personaje de lo más gracioso, simpático y, ¿por qué no decirlo?, de fábula.

F.D.L.

Jamás pensamos
que ser ratón
podría resultar
tan entretenido.

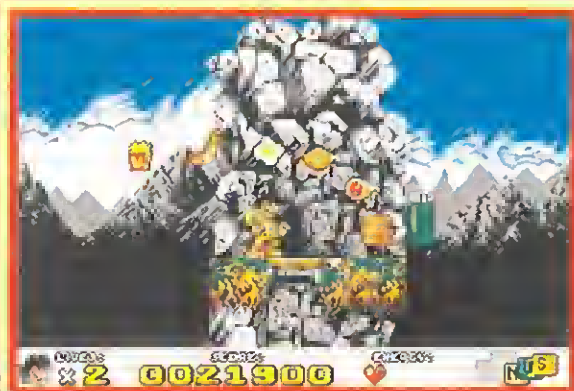
78

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	80
SONIDO	75
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	76

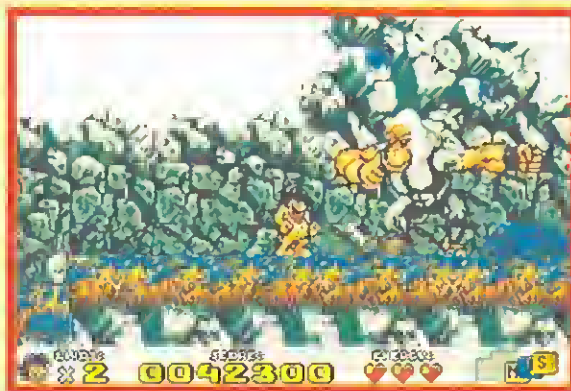
Continúa el festín

PREHISTORIK 2

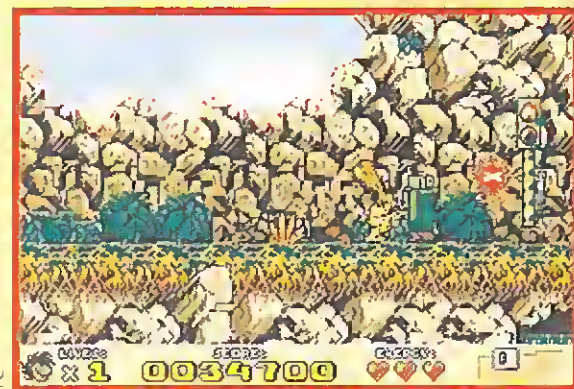
«¡Otra segunda parte!» Estas fueron nuestras primeras palabras al ver la caja de «Prehistorik 2». Con desgana instalamos el juego en el disca dura de nuestra ardenadar. Comenzamos a jugar..., y nos dieron las seis de la mañana. ¿Cómo lo hace Titus para superarse día a día? Atención a toda un señar arcade: «Prehistorik 2».



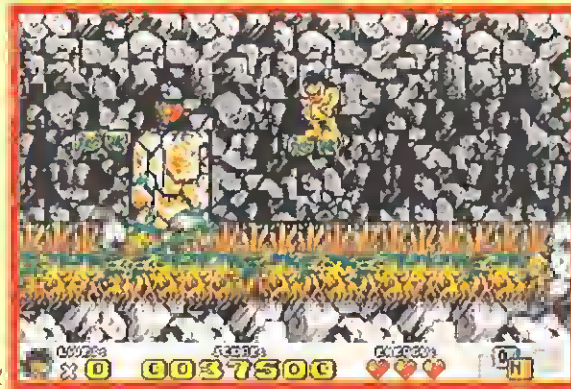
Las cuevas ocultan un sin número de objetos que contribuirán a hacer la vida más fácil a nuestro simpático troglodita.



Los enemigos de final de fase son bastante más peligrosos que los dinosaurios que encontraremos por el camino.



El semáforo verde nos da paso a un nuevo nivel que, sin duda alguna, será mucho más complicado que el último.



Un simple fallo en un pequeño salto significará que Prehistorik se irá directo a hacer compañía a sus antepasados.

- TITUS
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- Arcade

No se puede decir que el argumento del juego sea demasiado original: una historia en la que se justifica el que nuestro cavernícola se recorra todo el Pleistoceno de cabo a rabo recogiendo comida porque un peligroso gorila, ¿había gorilas hace tanto tiempo?, se la ha robado. Tampoco se puede decir que los gráficos sean especialmente buenos; son demasiado parecidos a los de la primera parte del programa. Os preguntaráis que es lo que nos ha gustado tanto del juego. Pues la verdad es que tiene ese algo que te hace "engancharte" al joystick y no acordarte ni de comer, ni de la novia, ni de dormir.

REPLETO DE DETALLES

«Prehistorik 2» es un arcade de desarrollo lateral en el que nuestra misión es atravesar los más de diez niveles de los que consta, atacando a

cachiporrazo limpio a todos los bichos que se nos pongan por delante y recogiendo toda la comida que encontremos. Cada fase de «Prehistorik 2» tiene un código que nos permitirá continuar la partida al día siguiente sin necesidad de volver a comenzar desde el principio. Además, en el largo deambular de nuestro cavernícola hallaremos algunos objetos que le harán la vida bastante más fácil. Por ejemplo, si conseguís un tenedor, una cuchara o un cuchillo todos los enemigos del nivel se convertirán, durante unos segundos, en comida.

Otro de los detalles de «Prehistorik 2» que nos ha llamado poderosamente la atención es que está repleto de trampas y trucos: hay lugares en los que un golpe de maza hará saltar todo un completo menú, caminos ocultos, suelos falsos... Y entre fase y fase encontraréis el típico, pero no por ello menos peligroso, super guardián al que derrotar. Para terminar la aventura, disponemos de nueve vidas —y son pocas—, divididas en tres corazones de energía cada una, que disminuirán de tamaño al contacto con los enemigos.

NUESTRA OPINIÓN

Con «Prehistorik 2», la compañía Titus demuestra que se puede mejorar lo que fue un buen programa. Que un arcade bien hecho no necesita ni super efectos especiales, con los que «Prehistorik 2» no cuenta, ni ocupar quince megas en el disco duro, uno escaso empleará el juego. Medir el nivel de dificultad tan bien como lo han hecho los programadores de la compañía del lobo Titus es el secreto para que la adicción sea el valor más importante de su última producción. Y, al fin y al cabo, eso es lo que todos le pedimos a un buen arcade. ¿O no?

J.G.V.

Si buscáis adicción, daros una vuelta por el Pleistoceno.

80

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	90
SONIDO	70
DIFICULTAD	50
ANIMACIÓN	60

RECOMENDADOS

1

FLASHBACK
DELPHINE (PC, AMIGA)

2

STRIKE COMMANDER
ORIGIN (PC)

3

SHADOW OF THE COMET
INFOGRAMES (PC)

4

CHUCK ROCK 2
CORE DESIGN (AMIGA)

5

FORMULA ONE GRAND PRIX
MICROPROSE (PC, AMIGA)

6

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
ELECTRONIC ARTS (PC)

7

X-WING
LUCASARTS (PC)

8

STUNT ISLAND
DISNEY/INFOGRAMES (PC)

9

VEIL OF DARKNESS
EVENT/SSI (PC)

10

A.T.A.C.
MICROPROSE (PC)

11

SLEEP WALKER
OCEAN (PC, AMIGA)

12

ALONE IN THE DARK
INFOGRAMES (PC)

13

THE SUMMONING
EVENT/SSI (PC)

14

LEMMINGS 2. THE TRIBES
PSYGNOSIS (PC, AMIGA)

15

PREHISTORIK 2
TITUS (PC)

16

EYE OF THE BEHOLDER II
SSI (PC)

17

BEST OF THE BEST
LORICIEL (PC, AMIGA)

18

AN AMERICAN TAIL
CAPSTONE (PC)

19

SPACE QUEST I
SIERRA (PC)

20

PC BASKET
DINAMIC MULTIMEDIA (PC)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

LA EXCELENCIA CONVERTIDA EN JUEGO

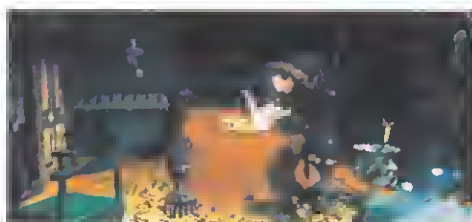


Verano de 1940. El futuro de la II Guerra Mundial es incierto. La élite de la Luftwaffe y los ases de la RAF van a enfrentarse en la batalla más crucial: la Batalla de Inglaterra. Revive las más importantes escenas de esta batalla como controlador, piloto o artillero en una increíble recreación de la atmósfera de aquellos años. En tus manos está la victoria británica o el éxito alemán.

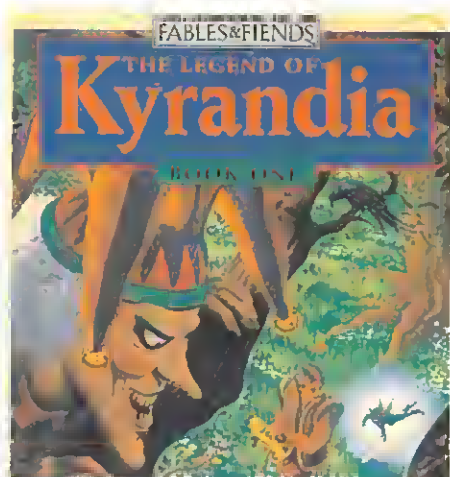
Disponible en PC



Disponible en CD-ROM



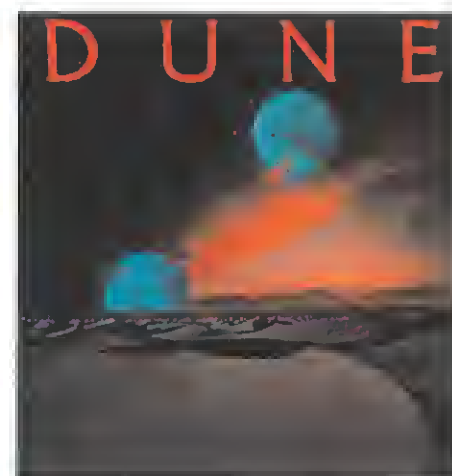
Ocho actores, quince extras, más de 36 minutos de banda sonora y diálogos, soberbios gráficos digitalizados y bitmap son algunos de los ingredientes de este increíble programa que ocupa ¡Dos CD-ROM! La mansión en la que transcurre toda la acción tiene 22 habitaciones, cada una de las cuales con su propio secreto, y un puzzle que resolver. No te defraudará, pero no estamos seguros si lograrás resistir el terror que debes afrontar.



Disponible en CD-ROM



Disponible en CD-ROM



Dune es un juego de aventura interactiva, con asombrosos gráficos, y absorbente sonido atmosférico, basado en el clásico de ciencia ficción de Frank Herbert.

Una tierra de misteriosos bosques, de dragones durmientes, preciosas gemas, asombrosas maravillas y oscuros secretos: Kyrandia.

Reach for the Skies: ©1992 Rowan Software © Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados. The 7th Guest es una marca registrada de Virgin Games, Inc. y Trilobyte, Inc. © 1992 Virgin Games, Inc. y Trilobyte, Inc. Todos los derechos reservados. Dune es una marca registrada de Dino De Laurentiis Corporation, con licencia de MCA / Universal Merchandising, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. © 1984 Dino De Laurentiis Corp. Todos los derechos reservados. The Legend of Kyrandia: Fables and Fiends y The Legend of Kyrandia son marcas registradas de Westwood Studios Inc. © 1992 Westwood Studios Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados.



Distribuido por:

Arcadia
software, s. a.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

STRIKE COMMANDER

L

as últimas lanzamientos en el campo de la simulación insisten en dejarnos, una tras otra, absolutamente baquiabiertas. «Camanche», «F1 Grand Prix», y por supuesto, el fantástica «X-Wing», son nombres de programas que

han conseguido la difícil hazaña de convertirse en imprescindibles en el mismo momento de su salida al mercado, algunas incluso antes. Sin duda, en este apartado se va a intraducir, y por derecha propia, «Strike Commander». Para que os hagáis una idea aproximada de la que este fabuloso simulador de caza F-16 puede ofrecer, os diremos que si mezcláis una calidad de gráficos tan elevada como la de «Camanche», una trama narrativa tan buena como la de «Wing Commander II» -na en vano «Strike Commander» es del mismo genial autor, Chris Roberts-, y un nivel de programación sólo al alcance de unas pocas, paquitos, (en la generación de los mapas de territorio incluso se llegan a utilizar técnicas fractales), os estaréis acercando medianamente a la que da de sí un simulador que da un buen salto hacia adelante respecto a sus competidores.



PC Una persecución aérea tiene lugar en algún punto de Sudamérica. Sólo son los comienzos de una aventura total...



PC El F16 es una de las más sofisticadas máquinas de combate construidas por el hombre, sólo apta para los mejores.

AS DE ASES

STRIKE COMMANDER

ORIGIN

- Disponible: PC
- T.Gráficas: VGA
- Simulador

En «Strike Commander» nos plantamos en el año 2011. Una época en la que los conflictos armados están a la orden del día (aún más, si cabe, que en la actualidad), y en la que gente como nosotros hace de ello su «modus vivendi». Con un ligero matiz. Si bien las demás «empresas» de mercenarios alados aceptan casi cualquier trabajo que ofrezca buenas posibilidades monetarias, dejando a un lado los escrúpulos, nosotros pertenecemos a un escuadrón especial, Los Gatos Salvajes, que siguiendo el espíritu de su creador, se mueven dentro de unos términos un tanto más idealistas. En otras palabras, siempre nos encontraremos en el lado de «los buenos».

Pero no nos engañemos. Esto es un negocio, y como tal su primer objetivo es ganar dinero. Así que no es conveniente confundir a «los Gatos Salvajes» con «Las Hermanitas de la Caridad» (además, estas últimas no acostumbran a volar a mach 2, cabeza abajo y a 30.000 pies de altitud). La época es de crisis, y las pequeñas compañías de «servicios», lo tienen bastante mal para sobrevivir, especialmente si esas compañías tienen que mantener varios cazas, y esto les cuesta unos 20 millones de dólares al mes. Así que del éxito o fracaso de las misiones que se lleven a cabo, dependerá en gran medida si vamos a llegar a fin de mes o no.

LO MÁS INTERESANTE

Una vez metidos de lleno en la historia, pasamos a lo parte más interesante. Pilotar. Lo más aconsejable es comenzar con las misiones de entrenamiento. Lo más destacable de éstas es que, a diferencia de otros simuladores, las de «Strike Commander» son «a la carta». Nosotros elegimos si vamos a realizar un ataque aire-aire o aire-tierra, el número de enemigos, qué tipo de objetivos, el nivel de entrenamiento de los oponentes, etc. Todo para que, paso a paso, consigamos convertirnos en auténticos ases.

Una vez entrenados, estamos preparados para comenzar una



Los aparatos y objetivos, terrestres marítimos y aéreos de «Strike Commander» pueden estudiarse detenidamente gracias a la opción «object viewer».

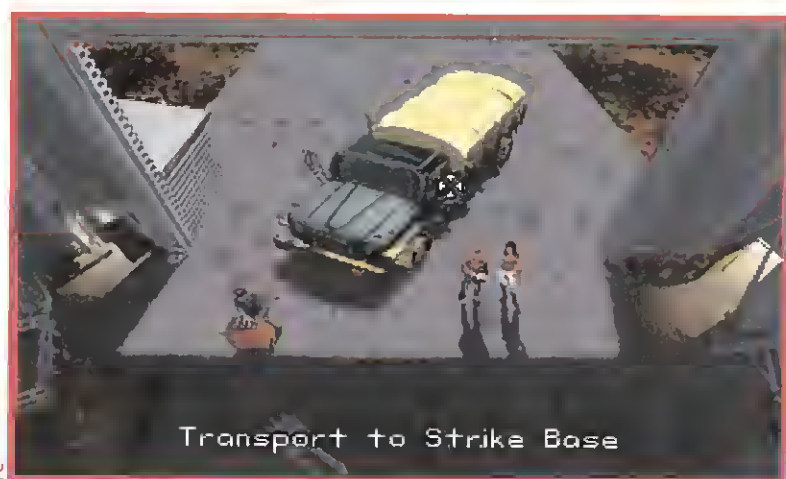


La aviónica que posee nuestro caza es todo un alarde de ingeniería. Gracias a ello, acabar con los aviones enemigos se convierte en un simple juego de niños.

aventura completa. A partir de aquí se deja sentir en toda su plenitud la genial mano de Chris Roberts, y la trama de la historia comienza a pasar ante nosotros con un estilo que, inevitablemente, recuerda o «Wing Commander». Primeros planos de los personajes y conversaciones sobre las misiones, la manera de actuar de cada miembro del escuadrón, todo al más puro «estilo Roberts». Tras seguir la conversación y entender el cometido de nuestra misión, pasamos a armar nuestro aeroplano de la manera más conveniente. Una vez más, se hace patente en esta sección la cuestión monetaria. Y es que si no hay fondos, en el primer lugar en donde lo vamos a notar es en la escasez de nuestro arsenal. Así que conviene muy mucho aprovecharlo al máximo.

Y..., VOLAR

Y por fin, a volar. Francamente, pedís mucho si queréis que os lo describamos con precisión. Es..., una gozada. Los gráficos son fantásticos, los mandos completísimos, y la simulación ha sido recreada has-



El hangar de los Gatos Salvajes es el primer escenario. Desde aquí partiremos, tras cambiar impresiones con los compañeros, hacia las más arriesgadas misiones.



Esta no es una imagen agradable de ver. El adiós siempre es triste, pero lo es más aún si a quien despiden nuestros amigos es..., a nosotros mismos.

Los personajes



BILLY: Experto piloto, tan excelente en el combate, como impertinente con sus compañeros.



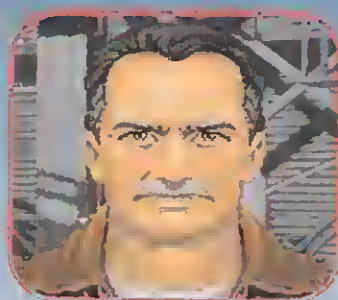
GWEN: Todo un carácter. No es demasiado amable, pero siempre se puede confiar en ella.



JANET: El elemento más sociable del grupo de los Gatos Salvajes. Bella, pero también mortífera.



MIGUEL: El mejor compañero para una situación peligrosa. Pero, eso sí, no perdona los fallos.



STERN: Antiguo comandante de las fuerzas aéreas EE.UU. y coordinador de los Gatos Salvajes.



VIRGIL: Contable y jefe del grupo. Conocido por su habilidad para provocar dolores de cabeza.



El modo más sencillo de comenzar una misión es montarse en el avión. Lo que puede parecer evidente, pero que nunca está de más recordar.



Antes de lanzarse hacia una operación es conveniente que adquiramos cierta práctica en los combates de entrenamiento, donde aprenderemos todo sobre el F16.

to un nivel de fidelidad que meteró en muchos dificultades o los que estén acostumbrados o los-oviones-que-no-se-co-en-por-nodo-del-mundo. Yo que esto es un avión con todos los de la ley, orientado o la simulación real, y no o los tirones bruscos de joystick. Lo suavidad de los degradados es lo máximo que el modo Super VGA puede ofrecer, y o los efectos y conocidos de moreo (todo se oscurece cuando nos posamos de G's en uno maniobra) o de reflujo de sangre o los ojos, se une el de un progresivo deslumbramiento o medido que encomoramos el morro del F-16 hacia el Sol, así como un nivel de detalle en el poso por ciudades y demás objetivo terrestres desconocido hasta lo fecho.

EL PRECIO DEL ÉXITO

Pero eso sí. Tanto morovillo tiene un precio, y no es otro que el que yo estaréis imaginando. Lo polobro "trogón", cobro un nuevo significado al referirnos o «Strike Commander», yo que o 600 K de memoria base, 2.5 de extendida y lo cifra récord de 35mb en el dis-

co duro hoy que añadir el hecho de que, si bien en un 386 "funciono", más que correr, como, así que poro poder disfrutar de verdad de este estupendo simulador tendremos que disponer, como mínimo, de todo un 486, y de ahí poro orribo, que es hocio donde opunto el último lanzamiento de Origin. Muy, muy orribo.

G. G. C.

91

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	89
SONIDO	85
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	94



Uno de los pocos programas de este género en el que lo occión prima sobre la simulación. Se disfruta de principio a fin.



Es un juego muy potente, en el amplio sentido de la palabra. La memoria que "gasta" es mayor de lo que utilizamos muchas de nosotras...

VIVE CON HOBBY CONSOLAS EL MAYOR CRACK DE LA TEMPORADA

Año III Número 21- 350 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

BATTLETOADS
UNA DE SAPOS

Este mes GRATIS UN SWITCHSTIX Solo para jugar!!

GRAN EXCLUSIVA

JURASSIC PARK, LA SENSACIÓN DEL 93

¡ARRASAN LOS DINOSAURIOS!

EXCLUSIVA

JURASSIC PARK

Y llévate, además, un sensacional Switchstix de regalo



HOBBY PRESS



Canasta de tres

Para aquellos que piensen que el título que hemos puesto a este comentario es "el típico"..., les vamos a dar una explicación a nuestra "elección titular". Dinomic Multimedia -¿hace falta, a estas alturas, presentar o los hermanos Ruiz?- ha realizado un excelente programa de baloncesto que, en vez de ser un "uno contra uno", es un "tres en uno", es decir: una base de datos multimedia, un programa de estadísticas comparadas y un juego con partidos interactivos de los Play-Off 93.

- DINAMIC MULTIMEDIA
- Disponible: PC
- T. Gráfica: VGA
- Deportivo/Base de datos

Está muy clara que el baloncesto lleva muchos años siendo una de los tres o cuatro deportes más seguidos por los aficionados españoles que practican el "zapping". Bramas a un lado, el "basket" de los Corbalán, los Ruyán, los Brabender, los Luyk, los Buscatá, las Margall, añarado, mítica y entrañable, pero afortunadamente minoritario, dio paso al boom de los Epi, los Romay, los Martín, los Sibilia, medallas de plata en Los Ángeles y supertelevisivos en las torneos de Navidad. Después, los Herrera, los Lasa, las Cargol, los Galilea han igualado los marcadores de los equipos y se han acostumbrado a tirar de tres. Tras esta lista, seréis conscientes de que, sin cantar con el deporte rey, el baloncesto y el ciclismo es lo que más se ve en la tele. Y también conscientes de este hecho, Dinamic Multimedia se puso manos a la obra hace unos pocos meses -parece increíble, pero este programa está diseñada en un tiempo récord- y creó «PC Basket». Sólo os decimos que su publicidad reza así: "El programa de baloncesto más completa para PC y compatibles". Ahí queda eso.

SIMPLEMENTE SENCILLO

Insistimos, «PC Basket» es una canasta de tres puntos. La primera que nos sorprende de este programa es su conseguido entorno gráfico. "Hemos creado una nueva, una muy gráfica y muy simple de manejar -nos comenta Víctor, el Ruiz que nos presenta el programa-. Nuestra idea principal era



la de mezclar un juego con una atractiva presentación de datos. Por eso es tan simple como el Windows, aunque no es entera Windows". Los requisitos del sistema son los normales: un 286 ó 386 -los jugadores "carrarán" más o menos según las prestaciones del ordenador-, 560 K de memoria RAM convencional, disquete de 3,5 pulgadas y alta densidad, 3 megas libres en el disco duro, VGA o superior, DOS 3.0 o superior y, como recomendación interesante, una Sound Blaster. Cargar, se carga sin ninguna complicación... Pero basta ya de datos técnicos, pasemos a la acción.

PRIMER PUNTO

El menú principal de «PC Basket» nos muestra tres posibilidades. La primera de ellas, la base de datos multimedia, es la que vamos a comentar en este apartado. Pero antes de esto, debemos señalar que «PC Basket» cuenta con los datos correspondientes a los ocho equipos españoles que llegaron a cuartos de final de los Play-Offs de la liga 92-93, en otras palabras; Juventut, Real Madrid, Estudiantes, Natwest, Elosúa León, Barcelona, Caja San Fernando y Coren Orense.

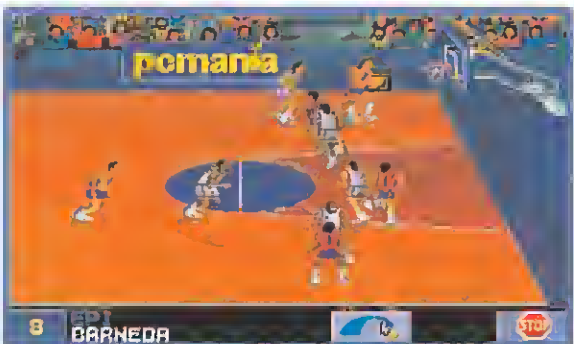
PC BASKET



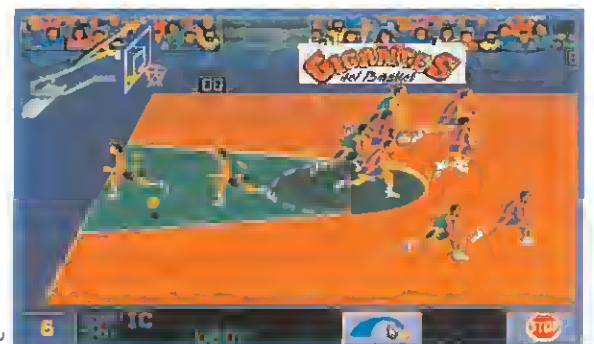
Punto culminante en una jugada de tres puntos. Después de abrirnos paso, lo único que queda es tirar.



La mejor solución para resolver de una forma airoso los tiros libres, es apuntar con la flecha el centro de la canasta.



Epi se dispone a lanzar. No es de tres, pero si mete los dos puntos serán decisivos para la victoria del Barça.



Canasta del Barcelona contra el Juventut. Otro de los emocionantes encuentros del Play-Off de la temporada.

La base de datos multimedia contiene información de las equipos citados. El control se realiza mediante ratón o teclado y su presentación es completamente gráfica. En la pantalla de presentación nos aparecen los escudos de las formaciones, sobre los que colocaremos el puntero para obtener información de los mismos. Dentro de estos podremos encontrar datos generales sobre el club, su pabellón y aforo, presidente y patrocinador.

También se nos facilita el palmarés de los equipos, las competiciones y copas nacionales y europeas en las que han obtenido algún título, amén de las características de cada plantilla, con datos sobre las entrenadores y los jugadores, presentados en fichas gráficas que cuentan con una fotografía, nombre completo, equipo, lugar y

fecha de nacimiento, procedencia, estadísticas, etc. Y todo, absolutamente todo, puede ser impreso en vuestras impresoras.

SEGUNDO PUNTO

Una de las mejores cosas de «PC Basket» es la gran cantidad de datos con los que cuenta -continúa Víctor-, pero lo que es más práctico, es el he-

cha de poder compararlos. En las medias de información también nos ponen al día sobre las estadísticas, pero ahí queda la cosa. Con «PC Basket» tenemos la oportunidad de jugar con las mismas. Así, es fácil saber quién es el más viejo de los extranjeros que juegan en nuestra liga o, lo que tiene más 'morbo'..., quién es el peor tirador de todas. Y en esta consiste el atractivo de la segunda de las posibilidades del menú principal: las estadísticas comparadas.

Así, «PC Basket» nos ofrece las siguientes posibilidades. Jugadores de un equipo, donde se compara a los jugadores de un mismo equipo. Jugadores nacionales, se compara jugadores nacionales independientemente del equipo en el que militan. Jugadores extranjeros, lo mismo que la opción anterior

LOS OCHO GRANDES

Playoffs '93 Interactivos



Están los que son y son los que están. En «PC Basket» contamos con los ocho equipos de la liga nacional que jugaron los Play-Off de la liga 92-93. Los emparejamientos que se establecen en el juego son los que se dieron en verdad al principio del campeonato.

Estadística de los equipos ALTURA						
	Altura	Edad	Peso	Peso	Peso	Peso
1	Real Madrid	2.01	27	277	98	982
2	Real Madrid	2.01	27	277	98	982
3	Juventud	1.99	26	267	96	957
4	Natwest	1.98	26	264	92	924
5	Caja S. F.	1.90	20	209	96	1061
6	Barcelona	1.90	26	264	94	944
7	Coron Orange	1.97	24	245	94	942
8	Estudiantes	1.97	25	270	95	1046
9	Elisba León	1.97	25	275	95	1049

La comparación es uno de los elementos más atractivos de la base de datos de «PC Basket». Si observamos la altura de nuestros ocho grandes, Sabonis marca la diferencia.



Ya hemos disputado dos encuentros en la modalidad interactiva. El Estudiantes ha perdido ambos enfrentamientos contra el Caja San Fernando. Así es la vida.

pero con jugadores extranjeros. Todos los jugadores, se compara a todos los jugadores, nacionales y extranjeros, de los ocho equipos. Por último, los equipos, donde se compara los datos de todos los equipos.

Los criterios de selección de las estadísticas comparativas son veinte, entre los que destacan: partidos jugados, puntos, tiros de dos y de tres, tapones, balones perdidos, faltas personales, edad, altura y peso. También contamos con minifichas de cada jugador, cada vez que solicitamos del mismo cualquier tipo de dato para compararlo.

TERCER PUNTO

Si hasta ahora «PC Basket» nos ha enganchado a base de datos y estadísticas, la tercera posibilidad del menú principal, los Play-Off'93 interactivos, lo hará a base de buen juego. El programa de Dinamic Multimedia se cierra con los enfrentamientos de los ocho equipos en play-off, en donde debemos elegir con quien queremos competir. «Los enfrentamientos que hemos programado son los reales, los emparejamientos que se dieron en verdad —comenta Victor Ruiz. Lo normal sería que ganara el mejor, pero el componente aleatorio es muy fuerte y puede modificar un resultado que parece seguro». Y así es porque lo hemos comprobado jugando con el, en teoría, mejor equipo en cuanto a estadísticas: el Real Madrid. Nuestro enfrentamiento en cuartos de final contra Estudiantes fue de infarto. En las tres modalidades de juego..., perdi-

mos. Porque los Play-Off'93 interactivos permiten tres tipos de enfrentamientos: resultado, visionado e interactivo.

En el primero, dependiendo del quinteto inicial que seleccionemos, el programa calcula el resultado según las estadísticas de cada equipo. Por el contrario, en el visionado, vemos el partido como si lo estuvieran televisando, dependiendo también el resultado de las variables antes mencionadas. Por último, en el modo interactivo, se asume el papel de entrenador, decidiendo cambios, momento de tiro a canasta, número de jugada, etc...

FIN DEL PARTIDO

Esto y mucho más es «PC Basket». Mucho más porque lo mejor es descubrir la gran cantidad de posibilidades que encierra este disco de 3.5".

«La estructura ya está hecha —finaliza Victor. Queremos sacar versiones mejoradas, con más estadísticas, más equipos, más acción y movimientos, más de todo. Nuestra idea sería llegar a hacer un programa increíblemente completo en el que incluso pudiéramos enfrentar a equipos nacionales y europeos, contra americanos. Tampoco descartamos el CD-ROM». Y para esto Dinamic Multimedia acepta las sugerencias de los compradores de su «PC Basket» como nos comentan los hermanos Ruiz y proponen en un cupón del completomanual del juego. Lo dicho, «PC Basket» es una decisiva canasta de tres puntos.

F.J.G.



Los eternos rivales: el Real Madrid y el Barcelona. Las estadísticas son demoledoras a la hora de describir los resultados de ambos equipos.



Mover el banquillo es la clave para vencer un difícil partido. Lo principal es saber quienes son los mejores hombres para cada jugada.

El objetivo de «Pc Basket» es mezclar un juego con una atractiva presentación de datos".

88

ORIGINALIDAD 85
GRÁFICOS 91
ADICIÓN 80
SONIDO 88
DIFICULTAD 70
ANIMACIÓN 85

Buen baloncesto, completo bote de datos y producción española. ¿Estamos soñando? No, «PC Basket» es una realidad.

Cuenta con tal cantidad de datos y con tantas posibilidades de combinación, que en algunos menús la información pueden abrumar al usuario.

LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

SI NO QUIERES ESTAR PERDIDO CON LOS JUEGOS DE PC...

Necesitas saberlo todo sobre el misterio que rodea a la desaparición de las estrellas más rutilantes de la pantalla en «Les Manley in: Lost in L.A.» Necesitas conocer cómo serán los juegos más importantes de los próximos meses presentados en el E.C.T.S. 93. Necesitas enterarte de los programas que ya están a punto de aparecer como «K.G.B.» o «Police Quest III». Necesitas averiguarlo todo respecto a «Flashback» la última producción de Delphine. Necesitas descubrir los primeros pasos que hay que dar para convertirse en un piloto de primera en «Strike Commander». Necesitas mejorar las capacidades de tu ordenador y conocer la nueva versión del MS DOS. Necesitas los seis megas de información de nuestros dos discos de alta densidad, con las mejores demos del momento: «Toolkit del Dr. Solomon», «Police Quest III», «Castle of Dr. Brain», «K.G.B.» y «PC Basket». No lo dudes, necesitas PCMANÍA.



¡Ya a la venta el número 8!

En el mundo del JDR, los peligros acechan por doquier y la aventura se puede colar en tu vida de la forma más insospechada. Por ejemplo, nada sospechabas del mundo de fantasía que te esperaba en esta hoja hasta que has llegado a ella. Más adelante veremos otro ejemplo más...

Empiezo por odelontaros uno jugosa noticia que alegrará todos los inteligentes mentes de los adictos a las JDRs. Se trata de esa excelente sorpresa que nos ha traído Dro Soft, editada por SSI («Eye of the Beholder» y demás) y obro del desconocido, hosto ahora, grupo Event Horizon Software Inc., que responde al nombre de «The Summoning». Es el JDR que estóbomos esperando, uno digno de competir con la superestrella que es el «Shadowlands». Si aún no lo tienes, corre a comprarlo. Y si ya lo posees, sabrás que tiene un desorrallo de estilo similar al «Shadowlands» (perspectivo isométrico, problemas o boso de poloncas, sensores de presión...), si bien sólo llevos o un personaje. Los gráficos son más infantiles y coloristos, y el juego tiene unos enigmas, en general, más sencillos. Pero es un excelente sucesor del clásico.

Otro juego que supongo va o comenzar o dar quebroderos de cobezo es el «Wax-Works», de Horrorsoft. Vengo, ánimo, a ver si rescatáis por segunda vez a Elvira y os metéis a quitoros maldiciones de encima. Además, está o punto lo publicación de «Ultima VII» y seguimos esperando una decisión afirmativa sobre la publicación del «Dungeon Master» para Pc en estos lares.

En cuanto o nuestra colobozolista, o partir de este mes sólo publicaré los resultados mensuales (que, por cierto, presentan algunas novedades), dejando los globales para publicación semestral o incluso anual, dado su escoso dinamismo. Espero vuestros votos mes a mes poro decidir el mejor juego de cada periodo.

OTROS MANIACOS

Comenzamos con una consulta rápido desde Alcorcón, a cargo de Diego Gólvéz y versando sobre el «Bard's Tale II». Diego tiene yo seis de las siete portes de lo Snore, y lo que le folto se oculta en la torre de Dargoth, tros diez enigmas. De ellos, es el noveno el que más incomodo o Diego, pues no sabe su solución. Tal enigma es "number nine likes his favourite wine" ("el número nueve le gusta su vino favorito"). Poro solucionarlo, piensa en que personaje es el que más vino bebe: has ocertado, es el bordo y lo solución al enigma es Bord. Y como no soy ton molo, te diré que si el décimo enigma te porece difícil, no desesperes y dedícate a los mujeres.

El siguiente turno nos llevo hasta Francisco Araña, de Son Fernando de Mospolomos

(Los Polmos de Gron Canoria) quien tiene algunos dificultades con «Elvira II» y se confiesa principiante, por lo que quiere que le recomiende algún juego. Pues nada, Francisco, «The Summoning» es ideal para principiantes, o sea que no te digo más; y tras terminarlo, sufriréis excomunión si no te enfrentoras al «Shadowlands». Vomos con tus preguntas. Respecto al mapa del cementerio, te aseguro que es fácil de hacer, pues es uno simple recta que une la entrada del estudio con lo capilla. Y a los restantes te respondo de carrerilla; déjome que tome olienta. El diapason paro acobor con Droculo está en el cuarto de lo Sucubo; lo piroño la puedes motar con carne envenenada; la llove de lo coja fuerte está en lo pecera; los del oscensor los tiene un director atropodo en teloroña; a la ozoteo puedes llegar con uno escalera; ol hombre de las nieves



no creo que el fuego le siente muy bien; los vampiros de la capilla de la casa no pueden ser muertos; del cerebro para el hechizo de resucitar no te preocupes, que lo conseguirás cuando proceda; poro disfrozorte de ayudonte del doctor consigue las fotos del guionista y mírote en el espejo... (ya no puedo respirar..., jufffi!).

A continuación, revisamos la interesante oportación de Pablo Rodríguez, de As Pontes (La Coruña). Empieza preguntando por el «AD&D Unlimited Adventures Construction Kit» sobre el que porece muy interesodo, pero o cuyos preguntas no podemos responder en este momento. Y dicho esto poso o reolizor tres sugerencias poro lo sección. 1) Un concurso de relatos fantásticos y de diseños de juegos (ombientación, dibujos de monstruos, generación de personajes...); lo primero porte no procede, pues necesitárimos mucho espacio y, odemás, hoy otras secciones más opropriadas. Respecto a lo segundo, me parece más interesante, pero sin instrumentarlo en plan concurso. 2) Realizor especiales sobre JDRs, contondo cómo se hicieron y con entrevistas o los progromodores; juf!, me porece que eso es más fácil de



decir que de hacer, pero, si sigues normalmente Micromanía, habrás observado que se realiza en numerosas ocasiones, cuando hoy oportunidad. 3) Creor uno lista con las JDRs más odiosos, que bautiza como la "Pufolista"; sería la contrapuesta a lo Calabozolista. Hombre, pues no sería mala idea. Si os parece bien, podéis enviar tombién vuestros votos negativos para esta lista que, en cualquier caso, me parece de menos interés que la buena. Por si ocoso, Pablo adelanta sus votos pora el «Heroes of the Lance», e«Bard's Tale II» y «Captive» (me temo que has jugado poco con éste último). En fin, muchas gracias o Pablo por aportor sus ideas y ya veremos si alguno cuoja entre los restantes maníacos.

Y osí hemos ido ocercándonos al final de la reunión, que ha estodo llena de excitación y novedades. Bueno, os dejo con lo Calabozolista del mes (¿será el «Shadowlands» una vez más nuestro "Juego del Mes"?; lo sobre-mos dentro de dos líneas). Me dejo ya de rollos y me despido: el próximo mes, más.

Ferhergón

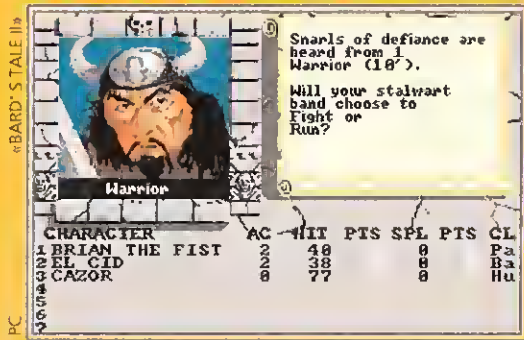
LA CALABOZOLISTA

Tarde a temprana tenía que ocurrir: «Shadowlands» ha cedida, si bien por paca, en su hasta ahora inexpugnable primer puesta. Y na es de extrañar que la haya hecha ante «Eye of the Beholder», una de las grandes deseados. Lo extraña es que haya tardada tanta en suceder. Continúa su subida «Lord of the Rings», cama se apuntaba ya el pasada mes. Y también destaca la primera aparición de «Ultima Underworld» en nuestra lista.

Na obstante, crea que el próxima mes «The Summoning» hará una fulgurante aparición en nuestra lista, y pasiblemente también aparezca «Eye of the Beholder II». Pera de estos das, me queda can el primera para una competición duradera can «Shadowlands»: ya veremos que ocurre, pues de vuestras vatas depende. Entretanto, el título de JUEGO DEL MES ABRIL 93 va can toda merecimentia a «Eye of the Beholder»..., pera siga sin creer que pueda renavar tal hanar en maya.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
Vatas cantabilizados en abril-93:

- 1.- Eye of the Beholder
- 2.- Lord of the Rings
- 3.- Shadowlands
- 4.- Ultima Underworld
- 5.- Elvira II: Jaws of Cerberus



AMIGA 600

¡Rompe con toda!

47.900

INCLUYE JUEGOS
PINBALL DREAMS

IVA Incluido*



AMIGA 600

- Motorola 68.000.
- Chips específicos para animación y música.
- Sonido en estéreo.

47.900 ptas
IVA Incluido*

AMIGA 600 HD 40

- Disco duro de 40 Mb.
- Ampliable a 6 Mb.
- Sistema operativo multitarea.

74.900 ptas
IVA Incluido*

AMIGA 1200

- Motorola 68.020 de 32 bits.
- 2 Mb de RAM.
- 256 hasta 262.144 colores de una paleta de 16 M.

69.900 ptas
IVA Incluido*



Commodore

Gral. Aranz, 95 - 28027 Madrid
Tels. 320 37 67 - 320 40 54 • Fax: 320 41 65

MADRID
Centro Mail
Tel.: (91) 380 28 92
Tel.: (91) 522 49 79
Formática 3
Tel.: (91) 402 90 49
Microdealer
Tel.: (91) 519 14 19
Centro Mail
Tel.: (91) 527 82 25
Tel.: (91) 804 08 72

CANARIAS
Tirsons
Tel.: (922) 24 60 79
Castrillo
Tel.: (928) 36 59 51
Luzhogar
Tel.: (922) 28 42 00
Sobho
Tel.: (922) 284903

GALICIA
Handem
Tel.: (981) 66 12 34
Galiframe
Tel.: (986) 22 89 94
Norsoft
Tel.: (988) 24 32 83

ARAGON
Hisposoft
Tel.: (976) 39 99 61
Centro Mail
Tel.: (976) 21 82 71

CATALUÑA
Cimex
Tel.: (93) 454 70 42
Miro
Tel.: (93) 774 10 00
Prosystem
Tel.: (93) 347 98 80
R. de Forest
Tel.: (93) 423 72 29

Regisa
Tel.: (93) 319 93 08
Serragrau
Tel.: (93) 318 04 78
Nivel 10
Tel.: (93) 301 52 55
Centro Mail
Tel.: (93) 412 63 10

BALEARES
Senzill
Tel.: (971) 41 64 11

ANDALUCÍA
Indohobbys
Tel.: (956) 89 19 33
Centro Mail
Tel.: (952) 58 25 82
Infogisa
Tel.: (956) 67 78 25

Est. Juan Lucas
Tel.: (952) 30 96 00
Centro Mail
Tel.: (954) 566 76 64

CASTILLA
Centro Mail
Tel.: (923) 26 16 81
Centro Mail
Tel.: (947) 24 05 47

VALENCIA
Invision
Tel.: (96) 395 02 44
MK I
Tel.: (96) 511 43 06

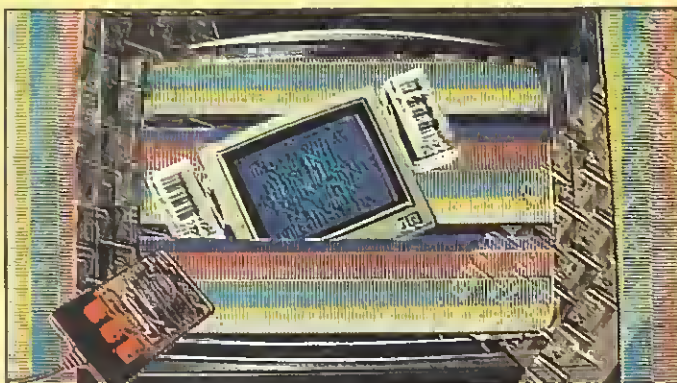
*PVP Recomendado

YO NEXUS 7

Periféricos en libertad (3)

Aquella estancia me parecía cada vez más siniestra, como si estuviese sacada una de esas escalofrantes novelas de Stephen King que tanta me gustaban, y que perturbaban mis sueños mientras duraba su lectura. Luego cerraba el libro, apagaba la luz de la mesita y, en aquel precisa instante, cuando la oscuridad se hacía ama y señora de la noche en mi habitación, todas aquellas imágenes de vigilantes de hotel psicópatas, de perras San Bernarda rabiasas y asesinas, de extrañas desapariciones de aviones después de la medianoche, todas aquellas visiones, cababan vida tras las cortinas de mis párpadas cerradas y construían la farma pastasa de las pesadillas que luego me atormentarían durante semanas a meses. Y ahora me sentía protagonista más que nunca de una de esas relatos de terror; sin duda ésta era una tienda de accesorios informáticos muy peculiar, más aún, aquel vieja y desgastada «Catálogo para Usuaris Malditas» que sostenía entre mis manos. Pasé otra página y continué leyendo.

RATÓN: (Mouse) Roedor mamífero de unos 12 centímetros de tamaño. Periférico de color gris, de cola alargada y escamosa. Descendiente directo de la temible Rata Noruega -Ratus Norvegicus-, que sembró la peste y otras enfermedades implacables en la Europa de la Edad Media. Es ágil y veloz; se le debe sujetar al ordenador por la cola, para evitar que se escape. Es muy prolífico y dócil. Sus poderosos incisivos, terminados en forma de escoplo, le permiten roer los materiales más duros, y por supuesto, la materia de la que esté hecha la mesa de la oficina en la que Vd. trabaje. La mejor forma de capturarlo es con un rotonero y un buen trozo de queso de "roquefort". Duerme en cualquier rincón, pero su vientre prefiere lo suavidad de uno "mudillo olfombrillo".



TECLADO: Artilugio molévolo que o lo largo de la historia ha ido adoptando diversos formas y cambios. Tras su normal apariencia (en la actualidad parece un simple periférico de ordenador), se oculta el más terrible de los inventos del "mód olló". Sus diferentes teclas con caracteres encriptan una serie de códigos que, incorrectamente utilizados, invocan lo llomoda de los cenobitos: los "óngeas crioturos vestidas de cuero negro, transportarán al usuario vicioso a un eterno viaje donde los puertos del infierno se abren poro dor paso al mundo del horror-sado, el poroje donde el placer y el dolor son infinitos. Como resultado final, el cuerpo del usuario será engonchado y perforado con gorfios y otros objetos punzantes, poro octo seguido ser convertido -por lo técnico del troceado- en un pizzo de corne humona al gusto del chef.

MONITOR + DIGITALIZADOR: Dos de los artículos más vendidos del «Catálogo Maldito».

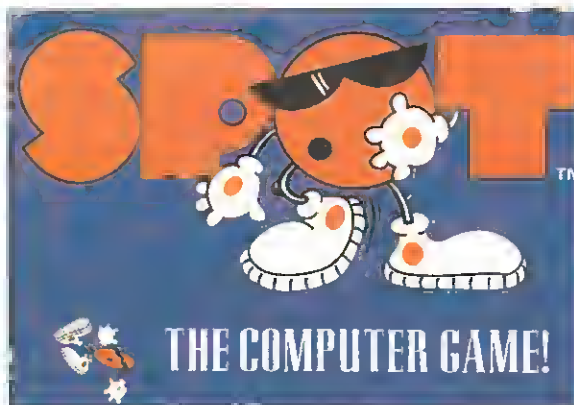
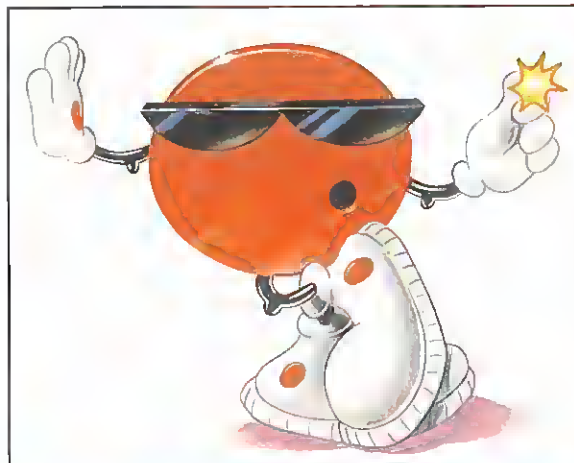
Juntos gozan de buena reputación entre las "sociedades ocultas" del planeta. Entre sus principales características se encuentran las siguientes: Capacidad para hipnotizar y dañar la vista; capturar imágenes de seres vivos, preferiblemente humanos, para luego torturar y vampirizar en pantalla; producir quemaduras en el rostro del usuario; alienar y eliminar el proceso de actividad neuronal; producir pesadillas y alucinaciones; dañar el sistema inmunológico de las células; causar esquizofrenia, parálisis y otros daños anatómicos irreversibles. El monitor y digitalizador unidos son el juguete preferido de los "espíritus malignos" para fastidiar a los seres humanos, olma incluido.

Cerré de un golpe el pesado libro y lo solté bruscamente en el mostrador. Yo no podía leer más; tenía el estómago revuelto y la cabeza comenzaba a darme vueltas. Cerré los ojos y respiré profundamente; tenía una enorme náusea y estaba a punto de vomitar. "Caballero, ¿se encuentra Vd. bien?". Dando un respingo abrí los ojos, y encontré frente a mí a un señor mayor con una bata blanca colocada. Tenía aspecto de cansado y sus ojos brillaban tras unos pequeños lentes que parecían sacadas del búl de la primera Guerra Mundial. El corazón me latía como una desquiciada botaría de heavy metal; estaba a punto de darme un infarto. "Aquí puede encontrar un Hobby-Informático favorito, cobollero, y estoy seguro que saldrá orgulloso de su compra", añadió mientras que dos hilillos de sangre le resbolaban de la boca o la barbilla. "Y no se preocupe por el precio, admitimos almas y tarjetas de crédito de difunta". Pronto noté cómo el corazón se me salía del pecho. Antes de darme el poro cardíaco pude escuchar de nuevo la voz del viejo diciéndome: "¡Compre o Muero cobollero! ¡No se lo piense dos veces! ¡Compre o Muero!" Y así fue.

Rafael Ruedo

MICRO

Busca las diferencias



La más que probable mascota de Virgin, nos estamos refiriendo a Spot, ha protagonizado ya dos programas en el mundo de los videojuegos, una para consolas y otra para los ordenadores. Este último fue el primero en aparecer con su protagonista en la carátula, para nuestro gusto demasiado sencilla. La de consola, tampoco era ninguna maravilla del diseño, pero por lo menos la "ficha" poseía un aspecto más simpático. Incluso se asemejaba a un pasoto de los que podemos encontrar todos los días en la Plaza Mayor de Madrid.

De todas formas, no penséis que ésta constituía su única

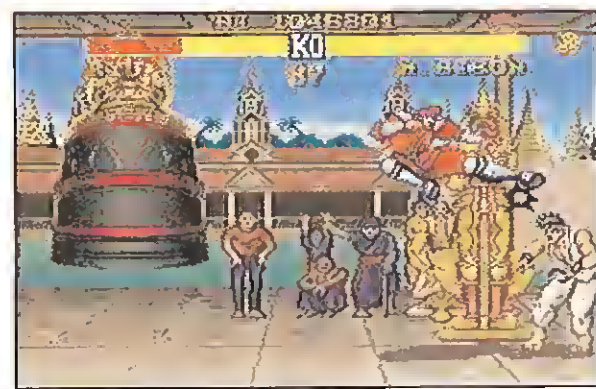
diferencia. Ambos juegos eran totalmente distintos. Mientras que uno se clasificaba como programa de inteligencia, el otro se encontraba dentro de los arcades en toda regla, donde lo que prima es la habilidad y la destreza. En fin, agradecemos a Fernando Matilla su colaboración y os animamos al resto a seguir su ejemplo ayudándonos a realizar esta sección.

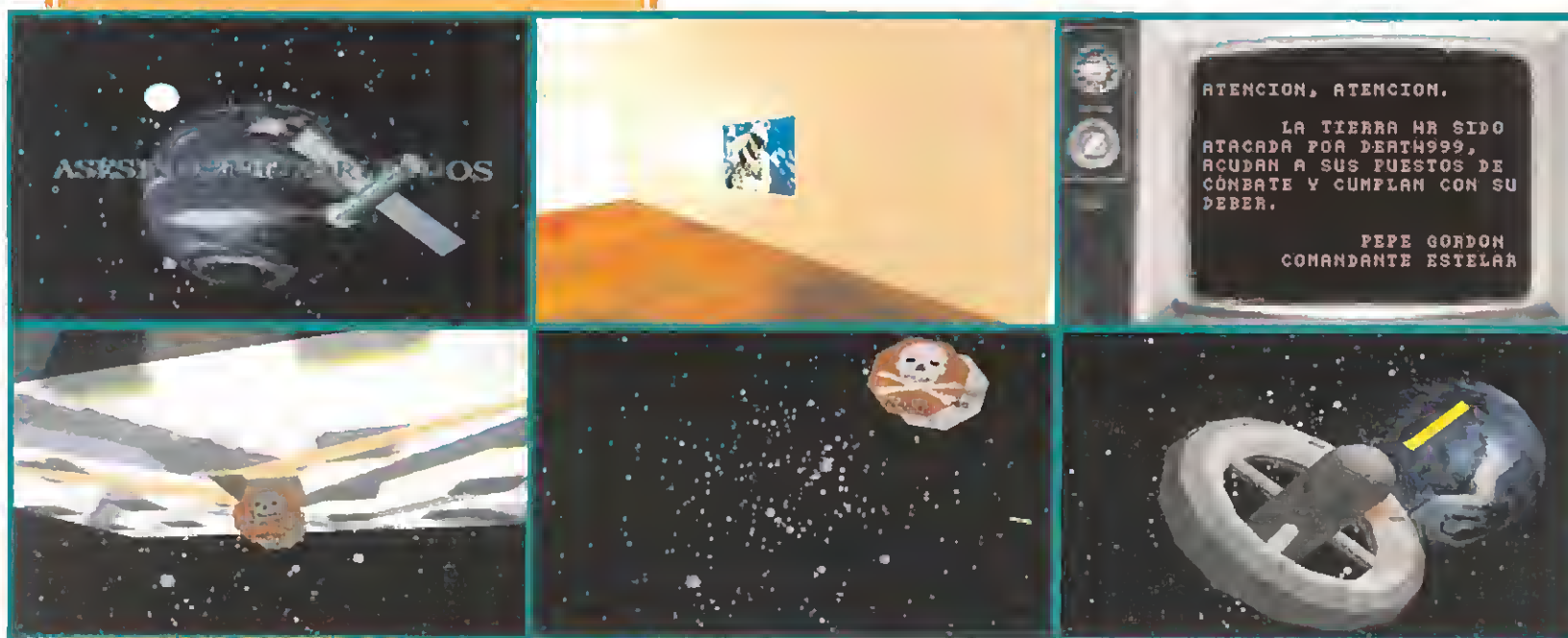
JUEGA LIMPIO

La versión para PC de «Street Fighter II», por mucho que algunas se empeñen en afirmar lo contrario, aún no está disponible. Sin embargo, hace unas días hemos tenido noticias de que algún desaprensivo anda vendiendo como «Street Fighter» un programa elaborado por un grupo desconocido en Extremo Oriente. Incluso han llegado a nuestras aidas, que otra versión para la N.E.S. circula desde hace varios meses en el mercado asiático.

Na as dejéis engañar. Jugad limpio y no respaldéis la piratería. En este caso,

su calidad es tan mala como la hecha de que existan este tipo de accianes. Aunque las precios sean más bajas, es un mal que no beneficia ni siquiera a aquellas que lo promueven, ya que repercute de forma muy directa en el trabajo de muchos profesionales del software de entretenimiento.





UN "IMAGINA" UN TANTO CASERO

Una sociedad hasta ahora secreta, conocida como Asesinos Motorizados S.A., que tiene su sede en Valencia, y a cuya cabeza se encuentran Fernando y José, han decidido, tras ver nuestro reportaje sobre Imagina'93, crear su propias animaciones intentando emular a las que se presentaron en la Costa Azul. Hombre, el resultado no es igual, pero puede ser un buen comienzo. Según se desprende de su trabajo, sólo se trata de la primera parte de una historia, con lo que esperamos impacientes su continuación y ver que es lo que ocurre con el comandante Pepe Gordon. ¡Ánimo!



Sabías que...

... en las Estados Unidas se está preparando una red de distribución por cable de los videojuegos de la campaña japonesa Sega. El inventa en cuestión sigue la misma norma de la televisión por cable. Unas especialistas instalan en las hogares un aparatito que permite recibir la señal enviada desde un centro de datos. Pagando una cuota mensual cercana a las 2.000 pesetas, se puede disfrutar en casa de la mayoría de los cartuchos realizadas por Sega. Además, éste mecanismo contempla la posibilidad de que dos personas participen en el mismo juego encontrándose en lugares distintas. Algo francamente excepcional y que esperamos que pronto llegue a España, ya que al otra lado del charco san ya numerosas los que se han apuntada al "carra".

¿Cómo

es que todovio no sobemas nodo oficialmente -parece cosi como si no existiero-, de uno móquino ton potente y que prometio tonto como ero el Folcon 030 de Atori?

¿Por qué

no solen nuevos productos ol mercado de los compatibles que oprovechen ol máximo los increíbles cuolidodes de lo tarjeta gráfico SVGA, dotando o los programas de uno mayor colidad?

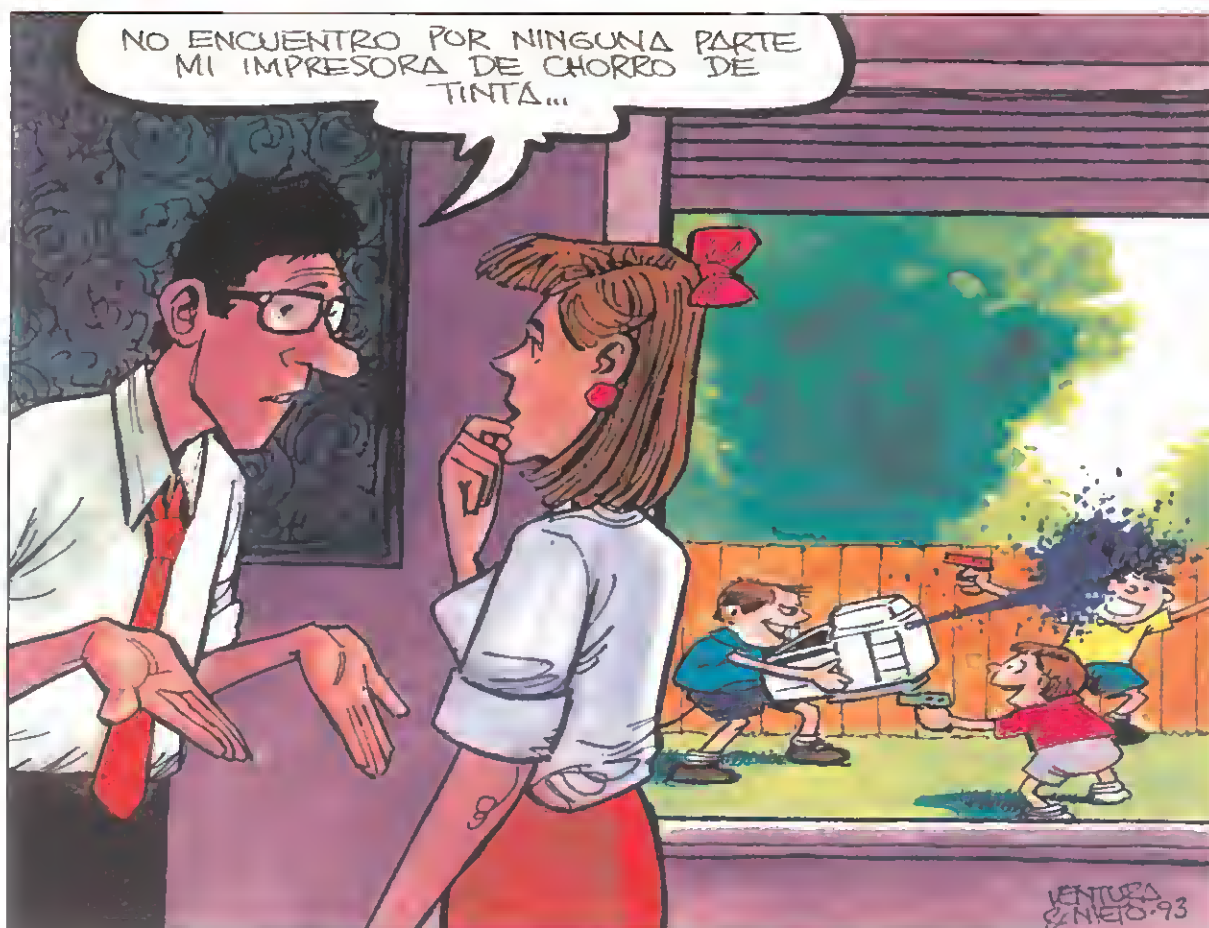
¿Cuándo

se presentarán en España móquinos de Realidad Virtual en uno exposición lo suficientemente grande como para que puedo occecer o ellas todo el público que lo desee?

¿Qué

es lo que ocurre con lo comercialización del joystick oficial de Copcom para el «Street Fighter II» de Super Nintendo en nuestro territorio, que pasee seis botanes y puede socor gron partido o los juegos de lucho?

HUMOR por Ventura & Nieto



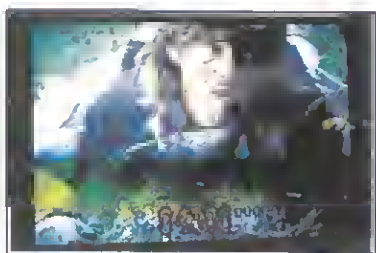
NOTA. - Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A. C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

FORMIDABLE...., que Hobby Press, y cómo no, vuestro revisto favorito, Micromonio, hayon entrodo o formor porte de lo gron fomilio de lo red de comunicaciones de lbertex desde los últimos dios del mes de moyo. Gracios o lo utilización de un simple módem conectodo o vuestro ordenador, podréis tener occeso o ciertos contenidos de lo revisto, como pueden ser artículos, mopos y soluciones de gron contidad de programas, consultorio y noticios relacionodos con el mundo de lo informático... Uno outéntico "posodo", que deseomos que os guste y disfrutéis con ello. Os esperamos.

LAMENTABLE...., que uno móquino con tonto futuro y colidad como es el 3DO, no hoyo contodo con un pobellón en el reciente E.C.T.S. celebrado en Londres. Todovio no llegomos o entender cómo es posible que los responsables de lo compoñio no hoyon decidido presentor su producto en Europa, mientras que si lo hon hecho en lo ferio de Los Vegas. Puede que piensen que su móquino no vo o ser un éxito en nuestro continente como lo puedo ser ol otro lado del Atlóntico, coso que dudomos. De cuolquier modo, esperamos con impociencio el 3DO por estos lores poro disfrutor de sus ventojos.

Arcade Machine

MAD DOG II



UN OESTE PELIGROSO PARA HISPANOS

Atari ha decidido que la segunda parte de las aventuras del malvado Mad Dog, tituladas "The Last Gold", tengan su versión en "mejicano". Na hay duda de que la decisión es excelente: ¡también los hispanos tenemos derecho a no perdernos ningún detalle de este juego aunque nuestra lengua na sea la oficial del Imperio!

Risos entre indios y pistoleros

Y entender exactamente la que dicen las personajes que participan en "Mad Dog II" es muy importante porque una de los mayores atractivos de este juego es su comicidad. El caso más claro es el del enterrador, que cuando sale en pantalla suelta un chiste machista, negro o de cualquier otro tipo. Es una forma excelente de quitar hierro a un juego que, al basarse en escenas reales filmadas, pudiera resultar excesivamente violenta.

El guión sigue un esquema similar al de la primera parte: hay que convertirse en un rápido pistolero, abaratar los malvados planes de Mad Dog y recuperar "el oro perdido". Sobre escenarios filmados en Nuevo Méjico será necesario terminar con una completa colección de indios, bandidos y mejicanos, con la ayuda de un guía, elegido por nosotros mismos al comenzar el juego que nos indicará el camino. Se empieza, para practicar y entrar en ambiente, disparando a blancos fijos como una colavera o un cortel, y rápidamente nos enfrentamos a los peligros del salvaje Oeste.

Afina tu puntería, forastero

Nada más entrar en el pueblo, vas a ser recibida con malas intenciones. Será el preludio de un

larga duelo que te llevará por típicos escenarios del Far West, desde el "saloon" o tierras agrietadas por el sol, desde el tren plagado de sicarios de Mad Dog hasta territorios canchales por pieles rojas. Y ¡ojito!, sólo debes disparar contra los personajes que lleven armas, los otros son inocentes. No te canfies, ya se sabe que los malos suelen tener más vidas que los gatos y ojalá al que has derribado, aparentemente muerto, puede dispararte.

La realización del «Mad Dog II» es infinitamente mejor que la de su antecesor y la pistola para disparar bastante más precisa. También se ha aumentado mucho su dificultad (si no deseas ser eliminada a las primeras de cambio, tienes que ser muy rápida con el revólver, forastero).

Para romper la monotonía en que fácilmente caía la primera parte en cuanto se habían jugado una docena de partidas, a esta segunda se le ha ampliado el metraje de filmación, y ofrecido varias resoluciones a las escenas (ya no sólo optando por uno u otro guión como se señalaba anteriormente, sino también variando la acción, hasta el punto, por ejemplo, de que los formas de morir varían de una partida a otra).

No hay ninguna duda: esta nueva película del Oeste ha aumentado su calidad. Los extras y actores parecen interpretar mejor y el guión es más entretenida. Sólo cabe esperar que, para la tercera parte, se mejore el doblaje; en nuestra país —y es de suponer que también en Estados Unidos— existen profesionales que hacen coincidir perfectamente el movimiento de los labios de quien habla con el sonido, ¿por qué no se les contrata?

S.E.A.

MAJOR TITLE 2

EL REPOSADO ENCANTO DEL GOLF

La saga de «Major Title» ya dispone de descendencia. Para que no haya confusiones con la nueva creación, sus progenitores de la empresa Irem le han bautizado como a su hermano mayor, con el simple añadido de una cifra. Igual que ocurre con las generaciones humanas —que cada vez son más altas, fuertes e inteligentes—, el joven vástago ha salido más perfeccionado. Este juego de golf pasee el encanto reposado del deporte que simula y sus características convocan a usuarios de mente adulta: lo importante es la exacti-

tud y el cálculo, no la rapidez de reflejos ni la espectacularidad.

Lo tensión de la competición deportiva

El lento desarrollo del «Major Title 2» —por lo menos si se compara con los juegos de lucha y combate— na es óbice para que suba la adrenalina del jugador. Su objetivo es simular lo más perfectamente posible un campeonato de golf y provocar la tensión de la competición deportiva. Y lo consigue. Y crea la misma ansiedad y nerviosismo que la realidad en campo abierto sobre inmaculado césped enrabia a un Severiano Ballesteros en mala racha.

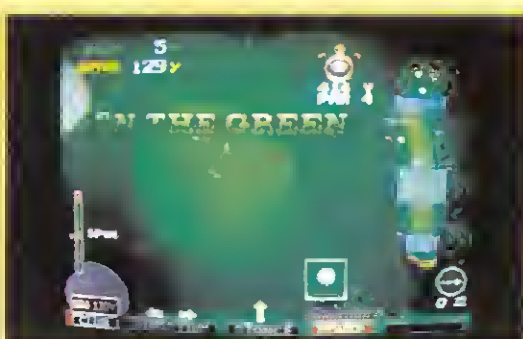
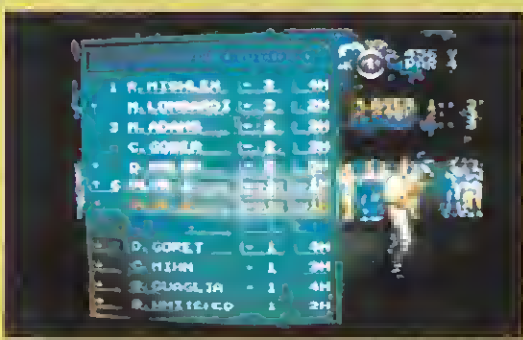
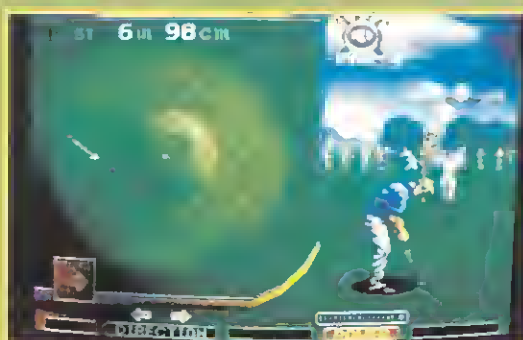
Para empezar, el competidor debe elegir entre el circuito americano o europeo. Aparentemente no hay grandes diferencias entre uno y otro campo —aquel pasee más lagas y los hoyos son un poco más cortos— pero en la práctica la cosa no es tan sencilla porque también hay que optar entre cuatro jugadores para participar, cada uno con su correspondiente especialidad (desde el maestro en salir de situaciones difíciles, al de técnica impecable a al de golpe poderoso). Hacer una buena partida depende así del conocimiento de nuestras virtudes y defectos, y de las habilidades que debemos potenciar.

¡A por los 18 hoyos del campo!

Al igual que en los "campos de verdad" en «Major Title 2» hay 18 hoyos. En todo caso conseguir llegar al último depende de la capacidad golfista del participante, pues al empezar la partida sólo se garantiza que se completarán las tres primeras. Para participar en recorridos más largos hay que mejorar el par de las sucesivas hayas, teniendo en cuenta que cada birdie otorga la posibilidad de jugar una más —las eagles y dobles eagles son palabras mayas aunque no un imposible— y que cada baggy penaliza. Otra forma de obtener bonificaciones depende de la máquina, que aleatoriamente premiará lances del juego como, por ejemplo, el golpe más largo o el más cercano al hoyo. A Ballesteros, los errores con el putt o el swing le mandan a casa en las cortes, a nosotros nos obligarán a echar más monedas en la máquina.

Para potenciar el realismo competitivo y que podamos comprobar nuestros progresos sin dificultad, el «Major Title 2» nos indica continuamente en la pantalla la situación exacta en que se encuentra la partida, manteniendo la estadística del jugador de un día para otro gracias a que éste puede marcar, para su identificación por el aparato, el nombre, los apellidos y la fecha de nacimiento (¡sería demasiada casualidad que coincidieran los datos de varias personas!). Quienes no paseen la capacidad económica suficiente para asarse a un club de golf o, simplemente, prefieran el "sillón-ball" a los bichitos del campo y a las alergias del polen, encontrarán en este juego un perfecto sucedáneo con el que emular las hazañas en el green de las Ballesteros, Olazabal y compañía. Y si tú eres de los que prefieres la consola al salón, no te preocupes: en Estados Unidos se ha desarrollado este juego para Super Nintendo casi a la vez que para los "arcades".

S.E.A.



EL RATÓN MÁS CÓMODO DEL MUNDO

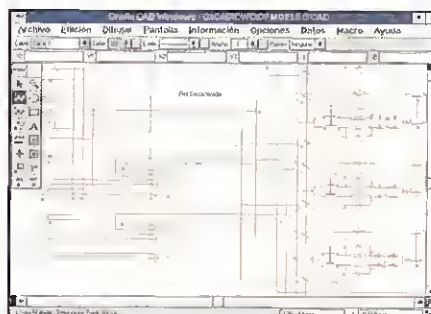
Logitech es una compañía de origen suizo conocida por la calidad de sus productos, especialmente de sus ratones (por supuesto no se trata de los "simpáticos" animalitos). Su último diseño es un modelo estacionario denominado Trackman. Consiste en una bola que se maneja con el dedo pulgar y tres botones directamente programables por el usuario. Como no es necesario desplazarle de un lugar a otro el ahorro de espacio le hace especialmente valioso para los que tenemos poco espacio en nuestra mesa o los que viajan con un portátil a cuestas.



Incluye todo el software necesario para funcionar bajo Windows con el soporte de las tres teclas además de un programa de utilidades para crear menús personalizados en distintas aplicaciones. Para más información: LOGITECH (93) 4261113.

CAD PARA WINDOWS

Anaya, que está demostrando muy buena vista en cuanto a la elección de sus productos, acaba de anunciar el lanzamiento de «Drafix Cad Windows». Este programa incluye un avanzado lenguaje de programación de macros estructurado de forma similar al lenguaje C, su interfaz permite la visualización en pantalla de hasta cuatro poneses activos si-

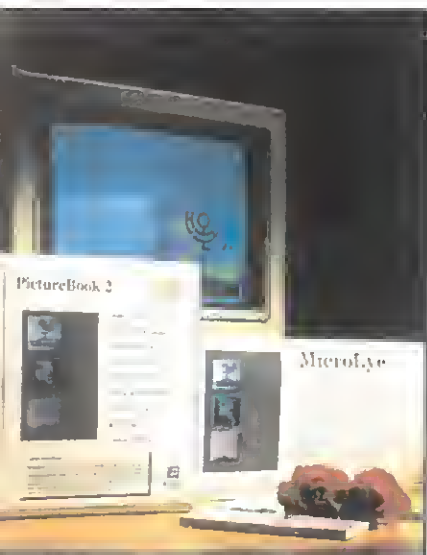
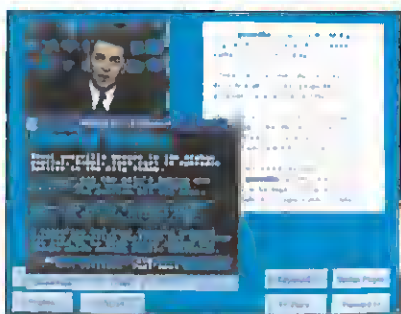


multáneamente junto a diferentes vistas del diseño en curso, importa y exporta ficheros en formatos DXF, IGES, PLT, DWG, POR o WFM, funciona en cualquier ordenador AT, incluso en 286, aunque requiere como mínimo 2 megas de RAM, ocupa sólo 4 megas en el disco duro e incorpora todas las ventajas de cualquier herramienta que trabaje bajo Windows. Para más información ANAYA (91) 3200119.

TELETEXTO EN PC

ITV (una de las cuatro cadenas inglesas más importantes de televisión, junto con Canal 4 y BBC 1 y BBC 2) ha comenzado la emisión, de momento en pruebas, de un nuevo sistema de teletexto con el que es posible interactuar desde el ordenador. Claro que para hacerlo necesitaréis algo de software y, por supuesto, hardware. Estos dos ingredientes esenciales para comunicar con ITV os lo proporcionará la compañía Digithrust con su programa Picture Book 2 y su tarjeta MicroEye. Los dos en conjunto permiten ver la televisión en tiempo real en la pantalla del monitor del ordenador y conectar con el servicio de teletexto para acceder a su base de datos donde solicitaremos la información deseada.

En un primer momento el sistema solamente permite marcar palabras en el teletexto y, mediante funciones de hipertexto, buscar referencias al tema elegido en la base de datos central, pero en el futuro ya se está pensando en hacer totalmente interactiva la emisión televisiva para que el usuario pueda escoger qué programa ver en cualquier momento.

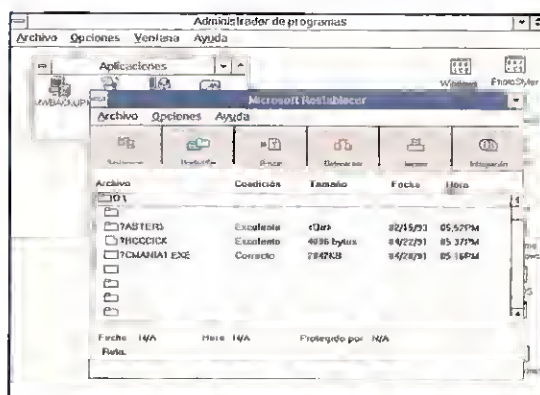


NOVEDADES MICROSOFT

Junto al lanzamiento de la versión 6.0 del MS DOS se ha dado a conocer a la prensa que, en el cuartel general de la compañía, Microsoft ya están trabajando en Windows 4.0.

Windows 4.0 aparecerá a mediados del año próximo y está siendo diseñado para servir como "puente" entre la versión actual y el potente Windows NT. Servirá para aquellos que no necesiten toda la potencia de NT pero quieran emplear sus múltiples ventajas.

Pero lo más importante ahora mismo para Microsoft es MS DOS 6. Esta nueva versión del sistema operativo para PC más empleado en el mundo incluye interesantes novedades. Destaca, entre ellas, la

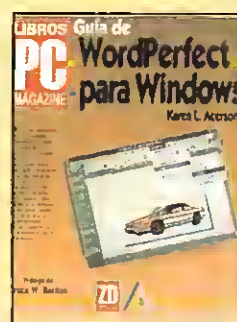


incorporación de un duplicador de disco duro al estilo de Stack o SuperStor. Pero sin olvidar nuevos comandos como MOVE, para trasladar ficheros de un lugar a otro eliminando el origen, DELTREE, para eliminar directorios con todo lo que cuelga de cada uno de ellos, o MEMMAKER, destinado a colocar de forma automática los controladores de dispositivos o "drivers" en la parte alta de la memoria para liberar RAM convencional. Y no queda ahí la cosa porque MS DOS 6 incluye también un antivirus, un programa de recuperación de ficheros borrados y un nuevo "back up". Su precio además es además muy interesante: 8.900 pesetas como oferta especial hasta finales de Junio. Para más información MICROSOFT (91) 804 00 00.

LIBROS

APLICACIONES

GUÍA DE WORDPERFECT PARA WINDOWS



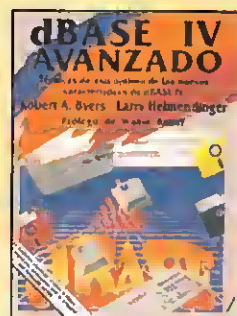
1148 Págs. 3.605 Ptos.

Wordperfect para MS Dos es el procesador de textos más usado del mundo. Wordperfect para Windows lleva el mismo camino que su hermano pequeño, por decirlo de algún modo, pero en el ambiente del potente entorno diseñado por Microsoft. Las casi infinitas posibilidades del programa han hecho que surjan muchos textos que complementan el manual. Este libro es uno de ellos. Comienza desde lo más básico y llega hasta las opciones más complejas. Su lectura es muy amena, y su buena estructuración le convierte en una herramienta imprescindible para los que queráis dominar el programa a la perfección.

Koren L. Acerson ***
ZD Press/Anoyo Nivel "I"

APLICACIONES

dBASE IV AVANZADO



527 Págs. 5.150 Ptos.

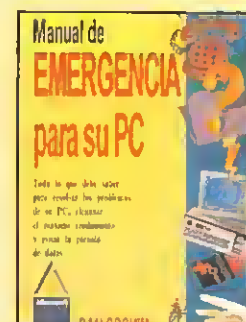
¿Quién de vosotros no conoce dBase? Seguro que todos los que leéis esta sección de Tecno-manías habitualmente conocéis el popular generador de bases de datos de Ashton-Tate. Lo que seguro ya no sabéis todos es que la última versión del paquete incluye nuevas herramientas mucho más potentes y efectivas.

«dBase IV Avanzado» les da un completo repaso, las explica y muestra ejemplos y trucos de programación. Es, sin ningún tipo de dudas, un manual para usuarios avanzados, como su propio nombre indica, y seguro que si tenéis conocimientos de dBase su lectura y estudio os convertirá en expertos en la materia.

R.A. Byers y L. Heimendinger ***
Anoyo Nivel "E"

DIVULGACIÓN

MANUAL DE EMERGENCIA PARA SU PC



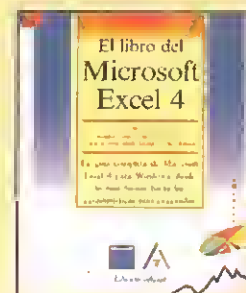
276 Págs. 2.835 Ptos.

Si eres un novato en el mundo de la informática estarás perdido cada vez que el ordenador te de un mensaje de error. Y si encima usas tu PC para trabajar... Pues no te preocupes, porque el autor de este libro ha preparado una lista completa de todas las desgracias que le ocurren a quien se acaba de comprar un ordenador y, por supuesto, ha incluido las soluciones necesarias. Su mayor defecto es que se lanza demasiado pronto a arreglar esos problemas, dando algunas cosas por supuestas. Si ya llevas unos meses liado entre discos duros, memoria, tarjetas y software, seguro que con este manual "encuentras" la salida.

Don Gookin **
Microsoft Press Nivel "I"

APLICACIONES

EL LIBRO DEL MICRO SOFT EXCEL.4



920 Págs. 6.180 Ptos.

Excel 4.0 es un completísimo programa. Microsoft realizó con él un gran trabajo y se puede decir que más que una revisión de versiones anteriores es una herramienta completamente nueva. A ello ha contribuido el nuevo interfaz de usuario que ha simplificado su manejo de forma sensible. La bibliografía sobre Excel es muy completa pero hasta ahora no habíamos tenido en nuestras manos una publicación autorizada oficialmente por Microsoft. Desde lo más básico hasta lo más complejo, este manual, a lo largo de sus más de novecientas páginas da una visión completa a lo que es la más reciente versión de la hoja de cálculo más vendida para Windows.

Grupo Cobb ***
Microsoft Press Nivel "I"



Flashback

Las anglosajones utilizan la palabra "flashback", para expresar e interpretar algo parecida a un imagen fugaz del pasado. Una visión momentánea y veloz que cruza la mente como un relámpago, desencadenando una serie de pensamientos que pueden provocar un recuerdo total. Delphine ha partido de un simple vocablo, ha ahondado en su significación, y ha creado en torno a él un mundo fantástico, una ilusión, que sin embargo es palpable, que está ahí, una sensación que va más allá del simple programa de ordenador. Delphine ha creado el futuro...

- DELPHINE
- Disponible: AMIGA, PC
- V. Comentada: PC, VGA 256
- Colores, Sound Blaster
- AVENTURA



Conrad B. Hart no puede recordar su identidad. Su mente está vacía, en blanco, barrida. No sabe quién es ni dónde está. Se levanta y mira a su alrededor. Todo le resulta extraño, confuso, frío,... podría decirse que hasta con un cierto nivel de asepsia. De repente, sin saber por qué, nota que debe salir de allí, que debe escapar tan rápida como pueda. Un largo pasillo que parece no tener fin le devuelve el eco de sus pasos, ¿a qué es un eco? Girando su cabeza observa como dos hambres intentan alcanzarle. El paso se acelera, nota como la adrenalina inunda su cuerpo mientras intenta encontrar una salida.

¡Allí!, una puerta. Un disparo de láser pasa rozando su hombro mientras se abalanza sobre algo parecido a una mata. Arranca y huye como alma que lleva el diablo. Sus perseguidores mantienen en una extraña nave y salen en su busca. La noche se ilumina con las ráfagas de los disparos que pasan junto a él. Justo cuando el final de su cautividad parecía finalizar, una de las láser alcanza su mata y le hace caer. Pero caer, ¿dónde...?

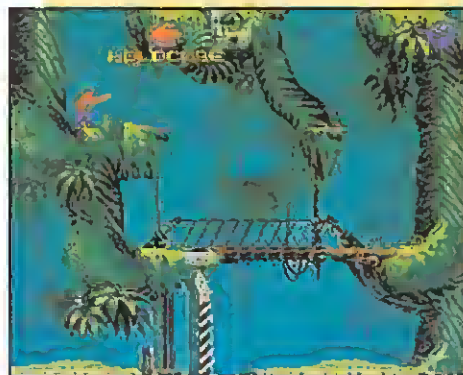
EL SECRETO DE CONRAD

De este modo, absolutamente cinematográfica e impactante, se inicia la aventura de Conrad. De este modo da comienzo «Flash-

LA SOMBRA DE UNA DUDA

FASE 1: LA JUNGLA ARTIFICIAL

Conrad despierta en una espesa jungla de la que sólo acierta a adivinar su naturaleza artificial. Pronto descubre un extraño abyecto, el halacuba. Este contiene todo lo que se escondía en su memoria pero, obviamente, es incapaz de recordarla. Las caídas desde lugares elevados, las trampas energéticas y unas cuantas



seres de ruda aspecto y peores intenciones son las principales obstáculos que encuentra nuestra héroe en su primera batalla. En los niveles de dificultad más altos, hallará también agresivos perros rabatos. Aunque en ciertas momentos parezca no existir salida, guiadas por el instinto de supervivencia de nuestro protagonista, buscad bien por todas partes y pondré mucha

atención a los interruptores (reconocibles por su sanida) que activan y desactivan algunas plataformas.

PASSWORD NIVEL "MEDIUM": BANTHA



PC «VERSIÓN EN INGLÉS»



PC «VERSIÓN EN INGLÉS»



PC «VERSIÓN EN INGLÉS»

Como si de una película se tratase, «Flashback» salta de una escena a otra siguiendo el hilo argumental, para evitar momentos de espera en el juego.

Las animaciones interfases, son algunas de las partes más logradas, siguiendo en todo momento la acción que protagoniza Conrad.

Gran calidad gráfica y una adicción elevadísima son, sin duda alguna, las mejores bazas que juega «Flashback» a su favor.



PC «VERSIÓN EN INGLÉS»



PC «VERSIÓN EN INGLÉS»



PC «VERSIÓN EN INGLÉS»

back». Un juego absolutamente inclasificable, por la más sencilla de las razones, sería necesario crear una categoría nueva de programas en la que encuadrarlo. Su desarrollo está tan pensado, es tan complejo y, sin embargo y aunque parezca paradójico, tan evidente, que es como estar metidos en la piel misma del protagonista, y vivir una aventura en directo.

Pero, ¿por qué empieza así «Flashback»? Conrad es un brillante científico que realiza el descubrimiento de su vida. Gracias a un medidor de la densidad molecular de los cuerpos, ideada por su privilegiada mente, observa que ciertos miembros de la sociedad ofrecen unos niveles ilógicos y absurdos. Curiosamente, todos pertenecen a las clases que ejercen el poder en el mundo: mi-

litares, políticos, millonarios... Posteriores investigaciones llevan a nuestro héroe al convencimiento de que está ante algo aterrador, pero por desgracia real. El planeta entero está siendo controlado por una hostil raza de alienígenas, que planean su total invasión y sometimiento. Conrad, descubierto durante una de sus pesquisas, es atrapado y encarcelado, no sin que días antes, por

lo que pudiera ocurrirle, tomara la decisión de guardar en un archivo holográfico el contenido de su memoria. El propio Conrad es la única prueba para convencer al mundo de lo que ocurre.

¿DE VERDAD ES SÓLO UN JUEGO?

Un argumento genial, no podía desembocar en un juego mediocre, menos aún, si tenemos en cuenta quiénes lo han programado. «Flashback» nos invita a un paseo espeluznante por los rincones más peligrosos y desconocidos de la galaxia, en el que tendremos que asumir la responsabilidad de acabar con la amenaza extraterrestre, no sin antes contemplar con detenimiento la maravilla de programa que tenemos entre manos.

El juego posee un total de seis niveles, que nos asombrarán una y otra vez por su belleza gráfica, espectacularidad en la acción y simpatía movimiento y animación de los personajes que aparecen en pantalla, empezando por nuestro hombre.

Cada uno de estos niveles es un intrincado laberinto, lleno de plataformas, puertas y trampas, en el que existen varios caminos, desembocando todos ellos en el mismo e inevitable final, superarlo. Perdidos en este laberinto se encuentran una serie de objetos, absolutamente necesarios para pasar con éxito la fase, que de-

FASE 2: NUEVO WASHINGTON

Solir de Málaga y caer en Malagán. Si lo fose de la selva tenía momentos imposibles, na imagináis lo que pademos encontrar aquí. Conrod encuentra, sin embargo, un omigo en todo este moremognum de disporos y acasos. Ion oyudará al pratanista del juego o recobrar la memoria, hocienda que todas los piezas del puzzle encajen a la perfección en su mente.

Por lo tanto, con sus investigaciones, Conrod debe desplazarse desde Titon -dónde se encontró- hasta la Tierra, pero el viaje es costoso. Para ella lo mejor es competir en el show televisivo de la "Torre de la Muerte", cuyo primer premio es precisamente un viaje, pero antes debe conseguir los papeles por lo que se le da.

hacerse con una nueva identidad. Una vez conseguidas, podremos entrar en el concurso, que comprende toda la tercera fase.

PASSWORD NIVEL "MEDIUM": SHIVA

FASE 3: SHOW DE TV: «TORRE DE LA MUERTE»

Los concursos del futuro no se parecen, ni siquiera un poquito, o algo como "El Precio Justo". Aquí no se gana dinero, lo que único que se logra si se consigue vencer es sobrevivir. Enemigos por doquier, trompos que evitar, muros por los que trepar y, como no, un mopeado que conforme un laberinto son los claves de este nivel. Lo salido, y el premio del viaje hasta la Tierra, se encuentran en el piso más alto de la torre. Llegar hasta allí, bueno..., sería más fácil dar lo vuelta al mundo de rodillos en una semana. Pero no os desaniméis. Existen ciertos puntos preparados para grobor lo partido en memoria, pudiendo volver o ese punto cuando nos maten, aunque cloro..., hoy que llegar hasta ellos...

PASSWORD NIVEL "MEDIUM": KASYK



Flashback

ben ser usados en el lugar y momento precisos, ni antes, ni después. Básicamente, poco más hay que hacer, si es que os parece poco que el mapeado sea gignotico, no yo a nivel global, sino de cada nivel en particular, que los decorados sean más que magníficos (y nos quedamos cortos), que las animaciones existentes sean toda una lección de cómo se deben hacer estos cosas, que los movimientos hayan sido digitalizados, que se hayan empleado técnicas totalmente innovadoras en programación, que los efectos sonoros y la música sean impresionantes, que... Bueno, podemos afirmar que no hemos encontrado nada, pero nada, que esté ni un poquito mal hecho.

Veamos el ejemplo del movimiento de Conrad, para entender mejor de lo que hablamos. Primero, filmar en vídeo o una persona

y estudiar su ritmo al andar, al correr, etc. Después, realizar un análisis detallado de todo, para precisar el número total de "frames" que deben conformar cada movimiento, al saltar o al trepar, por ejemplo. Dibujar con absoluta perfección todos esos "frames" y unirlos en una secuencia sería el siguiente paso y, por fin, incluirlo en el código. Eso, repetirlo con todos los "sprites" del juego, y añadir el resto del programa. Uno tardo de chinos, llevada a cabo magistralmente.

OTRA LECCIÓN DEL SOFT FRANCES

No se puede negar, sería absurdo, que tenemos entre nuestros vecinos del norte a algunos de los mejores equipos de programación del mundo. Resultados como los que ofrece «Flashback», cada vez se van viendo más, pero no con la asiduidad a que nos está

FASE 4: LA TIERRA

O mucha han de cambiar las cosas en el futuro, a este no es ni por aproximación nuestra planeta. Sin embargo, Conrad parece sentirse como en casa. Pero por poca tiempo. El acasa por parte

de nuestras enemigas sigue sin descansar. Tras una escaramuza en el aeropuerto, nuestro personaje logra escapar en un taxi. El club "Paraiso", probable cuartel general de las extraterrestres es nuestra objetivo. En él, y tras evitar unas cuantas miles de peligros, encontraremos un pasadizo secreto que conduce a una base subterránea, pero la alarma

se dispara, porque para algo están las alarmas, obligando a Conrad a escapar a la carrera, con tan mala fortuna que caeremos en un hueco de ventilación.

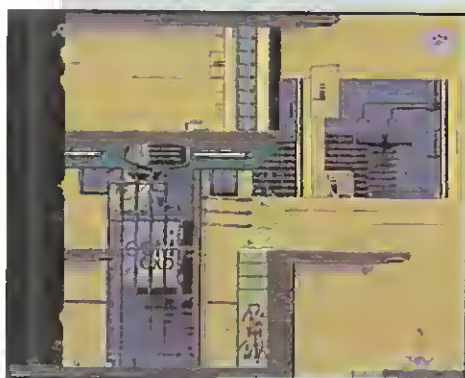


FASE 5: LA BASE SECRETA DEL "PARAISO"

Conrad se encuentra tras una rejilla de ventilación, observando y escuchando a un grupo de alienígenas charlar animadamente

sobre la que parecen ser los planes de invasión de la Tierra. Descubre la procedencia real de estas cosas, y que sus siniestras intenciones se remontan a varias siglos atrás. De repente la rejilla cede y nuestra hambre cae a las patas del enemigo, en el sentido más literal de la expresión. Una celda es la siguiente que aparece ante nuestras ojos y, justo cuando

veamos llegar a nuestra verduga, echamos a correr hasta que conseguimos localizar un arma y desembarazarnos del enemigo. largas pasillas nos esperan por delante antes de llegar a la salida, que conduce, como ya supondréis, hacia más problemas.



EFEECTO ZOOM



¿Qué puede una esperar de un juego que hasta permite observar la acción en primerísima plana? El efecto de zoom hace vivir lo oculto al límite. Ver como un horrible ser se lanza sobre nosotros disparando su arma sin piedad, a como obotimas a un enemigo que cae como un soco de patatas, sólo puede tener un calificativo: cinematográfico.

Podemos elegir entre conectar el zoom permanentemente, que el juego la haga de manera automática, o simplemente, pasar de él. De cualquier forma, que esto sea posible demuestra una vez más de lo que han sido capaces los programadores de «Flashback», y pensamos que si no han hecho más ha sido porque no han tenido tiempo.

acostumbrando el software golo. Y eso puede ser un arma de doble filo, porque cada vez queremos más y más, y por supuesto mejor. Pero, ¿cómo, en estos momentos, se puede pensar en algo mejor que «Flashback»? Y no nos gustaría que pensárais que estamos exagerando, ni echando las campanas al vuelo desafortunadamente. Este juego es verlo por creerlo. De otro modo no se puede comprender.

Una excepcional calidad gráfica, un movimiento de cámara, una técnica impecable, una jugabili-

dad que no podéis ni imaginar, una adicción que llega a niveles que dan miedo, y una dificultad, por consiguiente, muy alta, son los datos que posee el programa para olzarse con más de un premio—algo de lo que estamos seguros que conseguirá en breve—allá por donde circule.

«Flashback» es el espejo donde a partir de ahora se deberán mirar todas las aventuras que se produzcan en cualquier parte del mundo, incluyendo a los españoles, mal que nos pese.

F.D.L.

FASE 6: EL PLANETA DE LOS MORFOS

Un viaje a través de la galaxia nos ha llevado hasta el planeta natal de las invasoras. Un ambiente poco hospitalario se puede



respirar nada más llegar. Allí deberemos combatir a las marfias, criaturas capaces de adaptarse a cualquier forma física, muy hostiles, y cuya rapidez de movimientos y reflejos, sólo se ve superada por su agresividad. En este desolada planeta nos encontraremos con algo inesperado, otra ser humana. Antes de morir en un ataque de las extrañas,

nos entregará su diario, indispensable objeto que nos será de gran ayuda para derrotar al enemigo. Pero antes, deberemos superar unas cuantas abstracciones que nos conducirán al nivel final, donde nos llevaremos más de una sorpresa...

VERSIÓN AMIGA

Toda la que hayáis podido leer para la versión PC, se puede trasladar al Amiga. Las gráficas impecables, las animaciones prodigiosas, la jugabilidad... Repetimos, toda.

En algunas momentos parece como si el Amiga, no dispiera de un número inferior de colores a las 256 que aparecen en PC. La paleta está perfectamente elegida, así como la combinación que con ella se ha realizado en las decoradas. La música, buena, aquí el ordenador de Commodore sigue dando lecciones a todas sus rivales.

Simplemente sensacional. Y el resto del programa, en cuanto a calidad técnica se refiere, mantiene el mismo elevadísimo nivel que la otra versión.

El principal fallo que debemos achacar al juego de Amiga, y que en realidad no es tal, es la pesada que se hace esperar cuando tenemos que cargar de disco. Aquellas usuarias que dispengan de una unidad de disco duro no tendrán ese problema. Sin embargo, es posible que no todas paseen ese pequeña luz, por la que no habrá más remedio que tener paciencia. Y habida cuenta de la que luego se puede disfrutar con «Flashback», la verdad es que no merece la pena tener demasiada en cuenta este dato.

95

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	93
ADICIÓN	93
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	98



Animaciones, gráficas, jugabilidad... toda, absolutamente toda. No hay nada que no merezca destacar en «Flashback».



¿Por qué vamos a mencionar algo, si no podemos? En todo caso, los lujos protecciones, hechas con dibujos más que surrealistas.

¡SÓLO PARA ADICTOS!

...Adictos como tú que no
pueden permitirse el lujo de
que se agote algún ejemplar...

... que necesitan estar al día
de todas las novedades,
trucos, actualidad...

... que desean obtener este
exclusivo regalo reservado
sólo para los mejores...

... que mes a mes
abren el buzón esperando
la revista de videojuegos
más grande del mundo...



Sólo por
2.700
ptas.

Al hacer tu suscripción a **MICROMANIA**
por un año (12 números) por sólo 2.700 Ptas.,
recibirás totalmente **gratis** un práctico petate.
Los suscriptores que renueven por un año su
suscripción la recibirán igualmente **gratis**.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, o
por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30h al (91) 654 84 19/654 72
18. Si lo prefieres, también puedes enviarnos el cupón cumplimentado por
fax al número (91) 654 58 72.

OFERTA VÁLIDA SÓLO PARA ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA DE SUSCRIPCIÓN SUSTITIVA



La guerra se

ATAAC

En teoría, es relativamente fácil conseguir que un juego sea un éxito en aceptación y ventas. Todo es cuestión de unir un buen tema con un buen tipo de programa. Así, mezclar el problemático y actual asunto de la droga con un completo simulador es una idea genial. Si esta gran idea la lleva a la práctica un equipo de auténticos profesionales, tendremos «ATAAC», un excelente programa que logra un realismo sorprendente.

■ MICROPROSE
■ Disponible: PC
■ T. Gráficas: VGA, MCGA
■ SIMULADOR/ESTRATEGIA



LUCHA SIN CUARTEL

Estamos en el año 2.003 y el mundo ha comenzado el nuevo siglo libre ya de la división en dos bloques con ideologías distintas que lo sumía en el caos. Atrás han quedado muchos años de combates encubiertos entre las distintas potencias.

Después del desmoronamiento del sistema político del Este, la Tierra ha afrontado el reto del siglo XXI con optimismo gracias a la unidad de todas las naciones dentro de la ONU, pero con el fin de la Guerra Fría no han acabado los problemas. Problemas que en el siglo anterior eran considerados como menores, e incluso declarados como "internos", ahora asolan todos los rincones. La droga ya no es sólo la lacra de las grandes ciudades. La muerte se esconde en pequeñas bolsas que, repartidas por las calles, están acabando con las esperanzas depositadas en el recién estrenado siglo. De esta situación, las únicas beneficiados son los Barones de la droga. Sus ganancias se calculan en billones de dólares por año, y ya no se conforman con huir y esconderse de las autoridades. Gracias a la inmensa fortuna que



atesoran, han conseguido adquirir una importante cantidad de aviones de combate y helicópteros procedentes de los Países del Este, que utilizan para defender los envíos de droga desde los campos de cultivo hasta los laboratorios y desde estos hasta los distribuidores.

Ha llegado el momento de actuar. Las Naciones Unidas piden una acción militar conjunta contra el núcleo del problema, el interior del Cártel Colombiano de la droga. Se crea entonces una fuerza "secreta" cuyo objetivo es erradicar por completo el producto, el proceso y las ganancias de los Barones de la droga. Esta fuerza se llama ATAAC, Comando Aéreo Táctico Avanzado (Advanced Tactical Air Command) y está formada por la más alta tecnología al servicio de la lucha contra el crimen. Atrás quedan ya las tímidas ayudas de los Estados Unidos a Sudamérica en los últimos años del siglo XX. Ya no es suficiente el envío de asesores militares. ¡Hay que actuar, y hay que hacerla ya!

PASARSE DE LA RAYA

En este programa de Microprose, encarnaremos la figura del comandante de esta unidad de élite y tendremos

mos bajo nuestra responsabilidad a ocho pilotos elegidos por sus especiales condiciones y sus brillantes hojas de servicio. Para

una misión de semejantes características se ha puesto a nuestra disposición, lo mejor que la tecnología militar de los Estados Unidos posee: el mejor caza tácti-

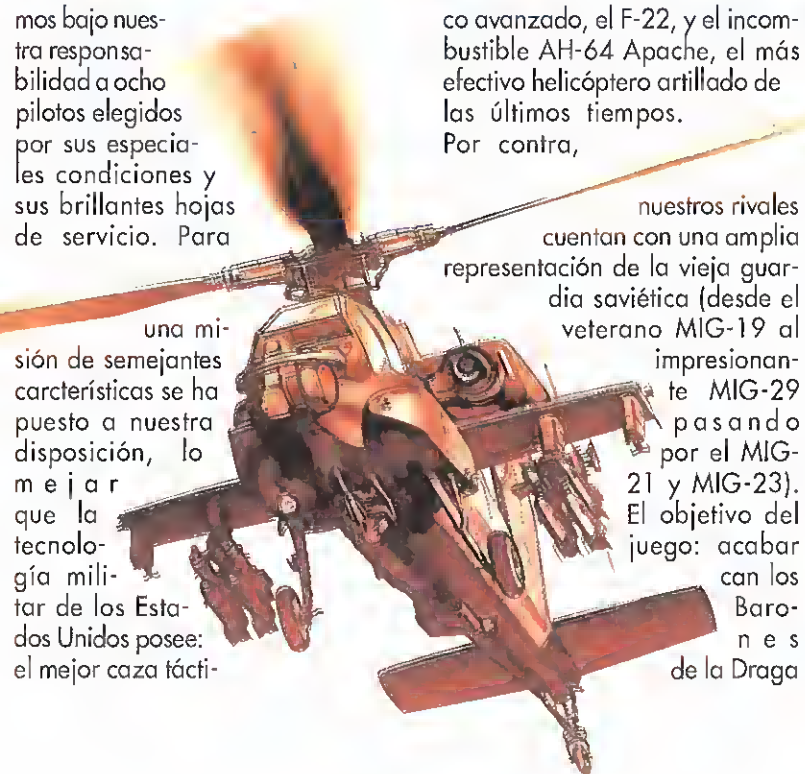
co avanzado, el F-22, y el incombustible AH-64 Apache, el más efectivo helicóptero artillado de las últimas épocas. Por contra,

nuestros rivales cuentan con una amplia representación de la vieja guardia soviética (desde el veterano MIG-19 al impresionante MIG-29 pasando por el MIG-21 y MIG-23). El objetivo del juego: acabar con los Barones de la Droga

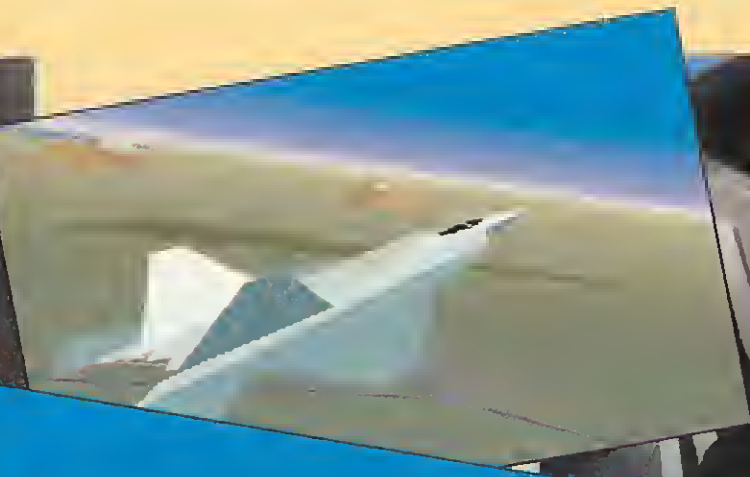
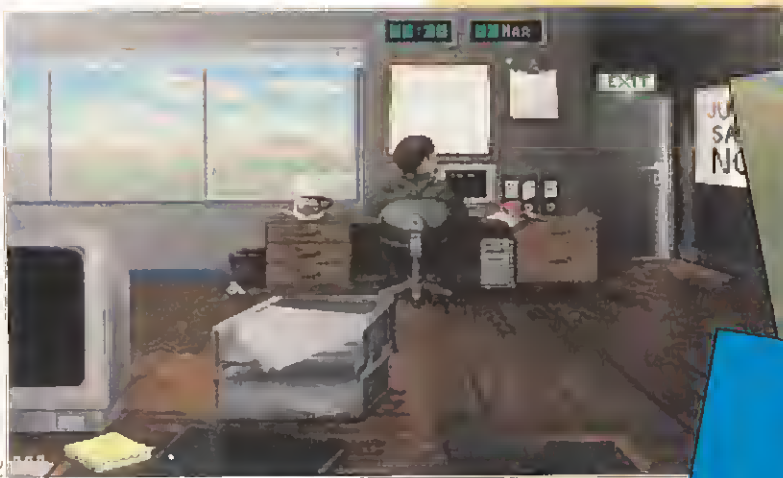
allí donde se creen más protegidos, en su terreno!

La primera posibilidad con la que nos encontramos al cargar este programa, es elegir el nivel de dificultad. Podemos optar por uno de los siguientes niveles: Ataque aéreo (Air Strike), en el que tendremos que atacar y destruir tantos objetivos y aviones de los narcotraficantes como nos sea posible; Campaña limitada (Limited Campaign), en la que nos enfrentaremos a un solo criminal con el propósito de arruinarlo completamente; y Campaña completa (Full Campaign), en la que nos enfrentaremos a todos los componentes del Cártel simultáneamente.

Para comenzar, lo recomendable es jugar unas cuantas veces



creta contra las drogas



La lucha contra el imperio de la droga nunca ha sido tan emocionante como con este extraordinario simulador de vuelo de la compañía inglesa Microprose. Los siniestros capos del cártel colombiano tendrán muy complicada, a partir de ahora, la distribución de su destructiva mercancía.

en el modo Ataque Aéreo para, de este forma, sacar el máximo partido a los aparatos de los que disponemos. Siempre tendremos el suficiente tiempo como para demostrar nuestras cualidades en una campaña, eso sí, limitada, es decir, contra un solo hombre, hasta que nuestra habilidad nos permita enfrentarnos de igual a igual a varios de nuestros adversarios.

Si ya hemos conseguido dominar el vuelo de los aparatos, tendremos que pasar a la segunda parte de toda campaña que se precie: la estrategia. El ser un as del aire no nos asegura el éxito de la misión, y ahí es donde un buen comandante debe entrar en juego. Planificar un ataque siempre es importante, pero en el caso de una lucha contra nuestros enemigos, puede ser aún más angustioso debido a que no es un objetivo típico. Los cargamentos de droga se mueven con sigilo por la selva colombiana y, debido a las características del terreno, son indetectables para un reconocimiento tradicional.

Ya hemos comentado anteriormente que este programa es el resultado de añadir a un simulador de vuelo, una opción de estrategia (o un juego de estrategia al que se le ha añadido la posibilidad de pilotar aviones y helicópteros) y quizá convendría detenernos un poco en comentar más ampliamente estas dos partes del juego por separado.



Podremos pilotar el AH-64 Apache, uno de los helicópteros más modernos del mundo. La tecnología más avanzada al servicio de la guerra contra la droga.



Microprose ha diseñado un sensacional programa en el que no es sólo importante la simulación sino que también la estrategia juega un papel primordial.

CABALGUEMOS SOBRE EL F-22

El F-22 nace de la especificación emitida por la US NAVY y la USAF para reemplazar a finales de los años 90 a los F-15 Eagle y a los F-14 Tomcat. A este concurso se presentan Lockheed con su prototipo YF-22 y McDonnell Douglas con su YF-23. Finalmente el elegido sería el aparato de Lockheed y su vida operativa se prolongaría hasta el año 2040. En este diseño se prestó principal atención a la agilidad en vuelo y este programa responde a la perfección o lo que se podía esperar de él: agilidad, agilidad y agilidad.

Pilotarlo era un placer al alcance de muy pocos, pero, gracias a Microprose, todos podremos disfrutar con él. Piruetas que en otros simuladores eran imposibles, ahora son "el pan nuestro de cada día". Giros cerrados a alta velocidad, picados pronunciados, vuelos con elevados ángulos de ataque, etc., son posibilidades "inauguradas" con «ATAC». Ya a los mandos del avión, podemos comprobar que disponemos de un presentador frontal de información (HUD) muy útil para tener en todo momento controlados los 40 millones de dólares sobre los que estamos sentados, pero si en algún momento nos despistamos, siempre se puede echar mano del socorrido "automático" que nos sacará de más de un apuro.

ATAAC

La guerra secreta contra las drogas

UN APACHE POR COMPAÑERO

El AH-64 Apache fue el resultado de la lógica evolución de modelos anteriores de helicóptero de combate. Sustituto del AH-1 COBRA, entró en servicio en 1986. Era más grande y potente que el Cobra, pero aún pesando más que él, todavía era capaz de realizar todo tipo de acrobacias en vuelo.

Centrándonos ya en el programa de Microprose, podemos decir que toda sensación de docilidad obtenida con el caza F-22 se acaba al pilotar el Apache. Llevar un helicóptero nunca ha sido fácil, pero con éste tendremos que esforzarnos al máximo. Al despegar deberemos procurar elevarnos sólo cuando la torsión sea de un 75 por ciento y no inclinar excesivamente el morro hacia delante pensando que con esta maniobra avanzaremos. Esto es auténtica simulación de vuelo. Con el caza hay ocasiones en las que parece que tengamos en las manos un arcade en el que se dispara a todo lo que se mueva (y a lo que no se mueva tam-

nemos ante nosotros un "potro salvaje" que responde a los mandos con desgana, lentamente, exactamente como el original.

LA ESTRATEGIA

Tan importante como derribar aviones y destruir objetivos terrestres enemigos, es saber elegir bien nuestros blancos, es decir, planear una campaña. Para comenzar a idear nuestra campaña lo primero que necesitamos es recibir una enorme cantidad de información sobre los movimientos de droga por Colombia, y que ésta sea totalmente fidedigna.

Para conseguirlo, tenemos a nuestra disposición una enorme red de agentes que deberemos de reaprovisionar regu-



bién) y en el que el pilotaje no requiere toda nuestra atención; pero, en este apartado, con el helicóptero no podemos despistarnos ni lo más mínimo.

Además, los Apaches son mucho más versátiles, por lo que los utilizaremos no sólo para atacar sino también para infiltrar agentes en territorio enemigo a para llevar suministros, siempre a alturas que no sobrepasen los 100 pies (30 metros). En definitiva, te-

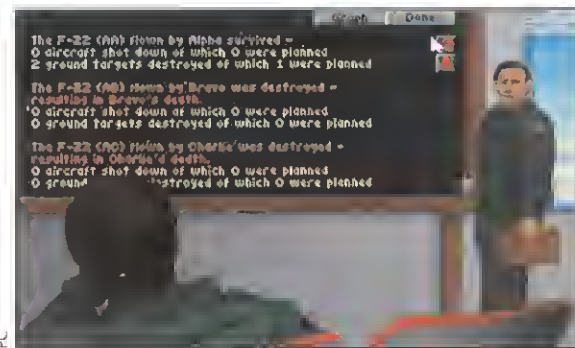
larmente si queremos asegurarnos sus servicios. También podemos mandar un helicóptero cargado con un agente y situarla donde sus informaciones nos sean de más utilidad. Una vez que ya conocemos los objetivos, lo siguiente es preparar los aparatos (hasta cuatro por misión en cualquier tipo



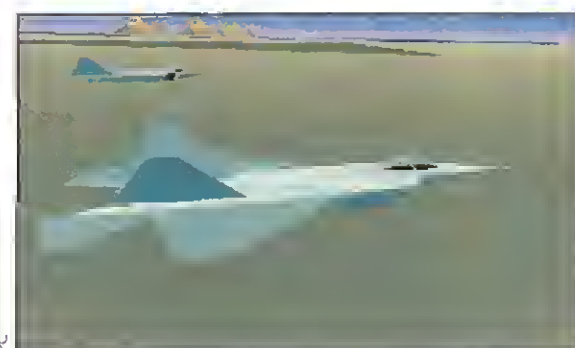
«ATAAC» nos traslada a un futuro cercano en el que las redes del narcotráfico son casi tan poderosas como los EE. UU.



El programa nos permite obtener todo tipo de vistas tanto desde el asiento del piloto como desde el exterior del avión.



En el control de la misión, el comandante nos explicará detalladamente el lugar en el que se encuentra el enemigo.



Tendremos bajo nuestro mando directo una escuadrilla de ocho aviones controlados por experimentados pilotos.

de combinación de aviones y helicópteros) armándolos con lo más apropiado para la ocasión: misiles aire-tierra guiados por radar, misiles, bombas de caída libre, bombas guiadas por láser, etc., sin olvidar los misiles aire-aire para defendernos tanto a corta distancia (AIM-9M) como a media distancia (AIM 120A). Una vez bien armados los aparatos, nos dirigimos al mapa para adjudicar los blancos. Tenemos la posibilidad de destinar algún caza para la protección del encargado del ataque, aunque nunca se debe olvidar la autoprotección.

En el curso de la campaña, que dirigiremos desde la pantalla del mapa, optamos por observar la actuación de nuestros pilotos tranquilamente sin actuar o, para los más belicosos y de gatillo fácil, tomar los mandos y pilotar en los combates.

Al finalizar todos los ataques programados, terminará el primer día de campaña. Si aún nos queda algún piloto (especie en vías

de extinción en este juego), se nos mostrará el resultado total de nuestras acciones, tanto resumidas en la pizarra de la sala de misiones del Cuartel General, como representadas en un gráfico donde podremos observar el tanto por ciento de la "operatividad" con la que cuenta el narcotraficante al que estamos atacando.

Debemos tener en cuenta que todos los sucesos relacionados con los barones de la droga seguirán su curso natural y que si dejamos que un convoy llegue a su destino, éste será rápidamente convertido en dinero que repercutirá quizás en el éxito de la campaña.

MITAD SIMULADOR, MITAD ESTRATEGIA, TODO DIVERSIÓN

Para finalizar, podemos decir que este interesante programa de Microprose quizás "abra la veda" y a partir de ahora haya más compañías que se decidan a imitar este nuevo tipo de juego. Juego en el que todo lo que consigamos con nues-

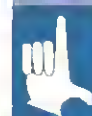
tra habilidad a los mandos de un aparato tenga una repercusión clara en el desenlace de una campaña. Un programa en el que los objetivos sean elegidos siguiendo un criterio táctico, en el que hasta los más mínimos detalles tienen importancia de cara al desarrollo de la batalla.

Resumiendo, estamos ante un programa innovador que posiblemente adolezca de ciertos fallos de verosimilitud, pero que han sido sacrificados en favor de una jugabilidad y de una adicción que hace que el realismo sea algo secundario. ¡Qué nos importa a nosotros que el cockpit (cabina) del F-22 no tenga mucho parecido al original, si estamos tan absorbidos por la acción que se desarrolla a nuestro alrededor que no tenemos tiempo de fijarnos siquiera en ver la hora que es...!

R.L.P.

87

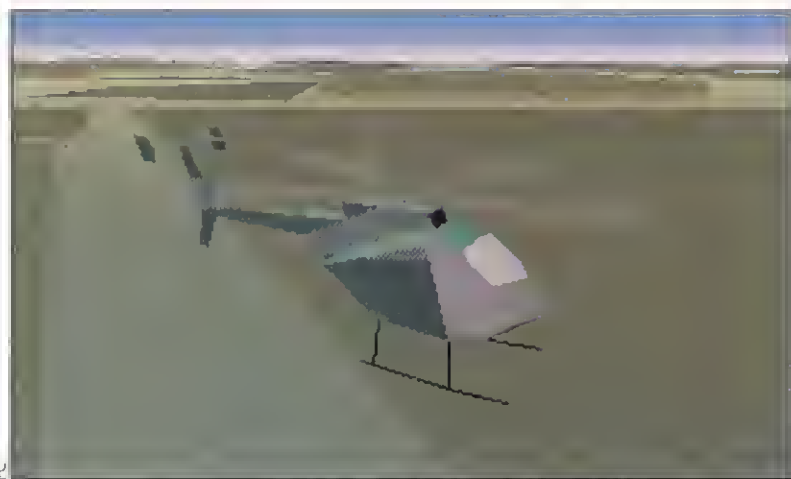
REALISMO	85
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	88
SONIDO	80
DIFFICULTAD	78
ANIMACIÓN	86



La excelente idea de combinar lo auténtico simulación con la estrategia más pura de un modo verdaderamente magistral.



La excesiva lentitud de movimientos de nuestros efectivos, sobre todo de los helicópteros, durante las fases de estrategia.



Lo mejor antes de atacar es enviar a un helicóptero de reconocimiento para que nos dé una idea general del lugar donde se ocultan nuestros enemigos.



Con una vista general de nuestro campamento base, comienza la primera misión de destrucción de los narcotraficantes. Está a punto de iniciarse el combate.

CONECTA CON NOSOTROS!

El sistema IBERTEX fue desarrollado, en un principio, para permitir a los usuarios telefónicos conectar con los que se denominan centros servidores. Estos centros servidores eran únicamente enormes bases de datos, por ejemplo la guía telefónica, en los que se facilitaba la información solicitada de manera casi instantánea. Con el auge de los ordenadores y la introducción de la telemática en los hogares IBERTEX evolucionó para ser cada vez más interactivo. Hoy en día un modesto módem que cumpla la norma V23, instalado en cualquier PC, es suficiente para acceder a los servicios de IBERTEX.

HOBBYTEX nace como centro servidor para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros, sino permitirte, sobre todo, el acceso a nuestras bases de datos. HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una especie de guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias.

Este servicio del 032 es mucho más interactivo que el anterior. En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados en el servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, con IMPORTANTES premios que ya comentaremos, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc.

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con videojuegos estemos mucho más en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

A partir del día 20 de Mayo, MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas...

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. En cualquier caso, su coste es menor que una llamada telefónica urbana y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguito o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOB-
BYTEX son:

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press -Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega- y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOB-
BYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te interesan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOB-
BYTEX.

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, -depende del nivel con el que quieras conectar-, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOB-
BYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 sí te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOB-
BYTEX. Para el nivel 031 y 032 es *213086350#

032 *HOBBYTEX#

GAME GEAR T.V. PACK

CAMBIA DE CANAL CAMBIA DE RIVAL



T.V. PACK

¡Lo que te faltaba por ver!

GAME GEAR, la revolucionaria consola portátil, con la que medio mundo ha alucinado jugando en colores y viendo su programa de T.V. favorito, te lo pone más fácil.

Hazte con este nuevo Pack, y te la llevarás con todo el equipo:

- CONSOLA GAME GEAR, con sonido estéreo, salida de auriculares y toma de conexión "Gear to Gear" para jugar simultáneamente a dos.
- SINTONIZADOR DE T.V. que permite ver con total nitidez cualquier canal de televisión.
- Fuente de alimentación que evita la utilización de pilas.
- SONIC. El mítico juego de plataformas más rápido de la historia de los videojuegos, con los fondos animados más asombrosos y un protagonista excepcional, SONIC. La mascota estrella de SEGA y el ídolo más internacional de las nuevas generaciones.

26.000

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE



VIDEO CONSOLAS

LA VELOCIDAD DEL RAYO THE FLASH

● MASTER SYSTEM
● Arcade

Los personajes de tebeo están causando furor en el mundillo consolero. Prácticamente todos se han decidido a probar fortuna con los videojuegos. Ya no habrá que ir a nuestro armario a buscar tal o cual cómic si queremos disfrutar con las aventuras de nuestro héroe favorito. En esta ocasión le ha tocado el turno a «The Flash», el superhéroe más rápida del mundo.

Después de una temporada de tranquilidad en la ciudad, parece ser que el mal ha vuelto a la carga. Y esta vez con más fuerza que nunca. En concreto, un grupo de matanes de poca monta pero con un poder tan inmenso, que hasta el mismísimo alcalde ha solicitado vuestra ayuda para salvar de nuevo a la ciudad. Sin embargo, os encontraréis demasiado cansados de hacer siempre lo mismo, y le contestáis que le encargue el asunto a otro. Pero esto no puede ser posible debido a que el resto de héroes se encuentran en tierras lejanas, cumpliendo una misión encargada por el presidente de la nación.

No queda más solución. Tendréis que aceptar. Así que os colocáis de nueva el uniforme rojo con un escudo y un rayo amarilla en el pecho. Invocáis a los dioses de la creación para que os concedan una vez más sus poderes y salís a la calle dispuestos a comerlos a cualquiera que se ponga delante. Con tanta indecisión por vuestra parte, el barrio se ha llenado de «malos» que impiden vuestro avance. Por suerte, contáis con una velocidad sorprendente y un torbellino que es capaz de llevarse por delante todo lo que se encuentre en su camino.

«The Flash» es un arcade en el que podremos movernos en todas direcciones y donde la salida de cada nivel



está oculta en un punto del mapeado. Disponemos de tres vidas, pudiendo a su vez ser golpeados cuatro veces antes de perder una de ellas. En la parte izquierda de la pantalla contamos con un marcador de energía que irá en disminución según vayamos golpeando a los enemigos y hayamos usado nuestro poder de disparo.

En cuanto a los gráficos destacar que han sido cuidados al detalle. Pero lo que más nos ha sorprendido es la rapidez con la que nos movemos, sólo comparable con el nombre de nuestro protagonista, siendo ante todo suave, sin pegar saltos. Y por último, destacar que la dificultad es tan alta que únicamente los más grandes serán capaces de acabar con el mal que acecha la ciudad. Francamente difícil y complicado.

O.S.G.

Cama na as deis
prisa, as
quedaréis él. Ya
as hemos avisado.

81

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	64
ADICCIÓN	82
SONIDO	76
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	80

EL CABALLERO DEL REY THE LEGEND OF PRINCE VALIANT

● NES
● Arcade

Quién de vosotros no ha leído, o visto en dibujos animados, la bonita historia del Príncipe Valiente. Pues ahora podréis vivir las aventuras de este personaje en vuestra N.E.S., gracias a la última producción de Ocean. No satisfecho con ser solamente un príncipe, Valiant quiere convertirse en todo un caballero al servicio de su monarca. Pero para llegar a tan alto honor, deberá demostrar antes su valía para alcanzar tal título. Por eso el Rey Arturo le ha encomendado la tarea de encontrar el legendario Anillo de Paz de los vikingos, y llevarlo hasta su presencia en el palacio de Camelot.

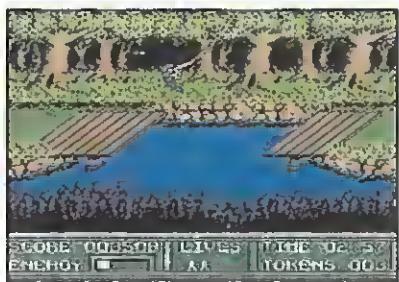
Visto el panorama, tendremos que recorrer unos cuantos traicioneros niveles de juego, entre los que destacan pantanos, bosques, cuevas y el castillo de Camelot.

Para hacer frente a tal empresa, nuestras armas serán nuestros propios puños, unas dagas y un arco, aunque luego, más adelante, tendremos la oportunidad de utilizar un arma mucho más pesada y potente.

La N.E.S. sigue pegando duro, y una vez más lo de-

muestra con este cartucho. «The Legend of Prince Valiant» es un estupendo arcade con una calidad en cuanto a gráficos muy buena. La variedad de los enemigos es sorprendente, llamando la atención los magníficos sprites de los dragones. El único punto negro es el movimiento, sobre todo cuando tenemos que saltar de un obstáculo a otro; es un poco engañoso y más de una vez nos costará una de nuestras vidas. Por lo demás, un buen cartucho muy digno para los usuarios de la NES.

E.R.F.



Una adictiva
conversión de la
historia del
Príncipe Valiente.

80

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	88
SONIDO	75
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	77

¡NO SEAS RATA! KRUSTY'S FUN HOUSE

● GAME GEAR
● Arcade

Hii-i-i, kids! El payaso Krusty lanza su grito de guerra mientras observa

despavorido como una legión de malditos roedores han tomado su casa a modo de palacio de invierno, aposentando sus cuerpecillos nauseabundos en el hogar del infeliz. Y es que, ya se sabe, los payasos sonríen por fuera mientras lloran por dentro. Aunque a este paso, el pobre Krusty va a soltar unos lagrimones de cocodrilo si no resuelve rápidamente el problema de la plaga que ha invadido su humilde morada, lo que sig-

nificaría decir: «¡Sayonara, Krustyland!». Pero, ¡tachán, tachán!, llega el retoño de Homer Simpson dispuesto a hacer lo que sea por su idolatrado Krusty, y para él, un simple batallón de ratas es algo mucho más agradable que tener que estudiar el argebla, o algeba, o algebra, o como narices se llame eso tan complicado de los números y los conjuntos.

«Krusty's Fun House» es la adaptación para Game Gear de uno de los juegos más locos, disparatados y divertidos, que han rondado por nuestras consolas en los últimos tiempos. Ni que decir tiene que todo aquello que se encuentre relacionado con la ácida serie televisiva de animación, puede resultar cualquier cosa menos aburrido. ¿Cuál será nuestra misión en el juego? Muy simple, al menos en teoría. Tendremos que explorar la casa del desafortunado Krusty, habitación por habitación, eliminando en todas ellas los grupos de pequeños roedores que allí se encuentren. Aunque claro, decirlo es muy fácil. Sin embargo, las tuberías, las plataformas, los escondites y, sobre todo, localizar el punto donde se halla Bart con su máquina machacaratas, donde hay que conducir, cual flautista de Hamelin, a los asquerosos bichejos ya es otra cosa. Explorar, ayudarnos de bloques que hagan subir a las ratas al lugar que deseamos, o matar a los mil y un enemigos que aparecen para dificultar nuestra labor, provocarán que en más de una ocasión nos acordemos de Matt Groening y de los programadores del cartucho. Porque «Krusty's Fun House» es fácil..., al principio.

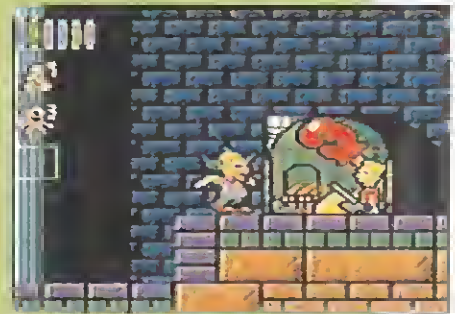
Pero si obviamos la dificultad del juego, y permanecemos atentos a los excelentes gráficos, animaciones, sonido, adicción y, más que nada, a la excepcional jugabilidad, no nos quedará más remedio que exclamar: ¡Aye, carumba!, y dar por buenos los quebraderos de cabeza que nos provocarán los malditos roedores. «Krusty's Fun House» es entretenido, bonito, atractivo, jugable, emocionante... Cartuchos como éste para Game Gear, cada vez van siendo más habituales en nuestro mercado. Así que chicos, imitando a esa frase taurina tan famosa, ¡valor, y a la rata.

F.D.L.

Salvar
Krustyland puede
ser toda una
experiencia vital.

89

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	89



VIDEO CONSOLAS

EL MUNDO DE LOS ROBOTS MAZINSAGA

- MEGA DRIVE
- Arcade/Lucha

La mayoría de vosotros, refiriéndonos a las menos jóvenes, recordaréis con agrado una serie de dibujos animados llamada «Mazinger-Z». Los más pequeños puede que os suene simplemente de aídas, de haberla escuchada en boca de vuestras hermanas

mayores. Para aquellos que no tuvisteis la oportunidad de verla, os diremos que cantaba las aventuras y desventuras de un joven que, de la noche a la mañana, se ve obligado a tamar una gran responsabilidad. Manejar y gobernar todo un súper robot, creación de su padre, para defender a los inocentes civiles de los ataques de las androides, propiedad de un malévolo ser, cuya afán era gobernar nuestra planeta a toda costa. Un lío...

El cartucha que os presentamos no sigue fielmente esa fantástica serie, aunque está basada en ella. Así, traslada a nuestra consola las feraces batallas entre esas manstruosas máquinas de más de veinte metros, utilizando para su fin las más devastadoras y extravagantes armas de combate. Nosotros manejaremos al poderoso Mazinger, quien cuenta con una gran espada. Con este arma podremos realizar tres tipos de movimientos: uno es normal y corriente, en plan sablazo; atra es un supergolpe que nos restará

algo de nuestra propia energía; y por último, un golpe en plan pirueta que arrasará con toda lo que tengamos por delante. Disponemos de un total de tres vidas que estarán determinadas por una barra de energía. Esta, al igual que nuestro marcador de puntos, puede repararse y aumentarse recagando las diferentes abjetas que encontraremos.

De genial se podría calificar este cartucha para la "grande" de Sega. Todos sus elementos están conjuntados de una forma estupenda, creando un cacktel explosivo. Llama la atención la variedad de gráficos que posee, con un montón de escenarios y enemigas a cual más espectacular. Sobre todo las enemigas finales, fabricadas en un tamaño bastante considerable, y con toda lujo de detalles, que se mueven con una soltura increíble. Incluye también una buena banda sonora, con efectos de sonido perfectos como el producido por el choque de las espadas, los golpes, las explosiones, etc. Una dificultad algo alta pero ajustada, unos combates alucinantes, y una acción sin descanso, hacen que este juego sea una auténtica joya. ¿A qué esperas para jugarlo y evitar que las máquinas asesinas gobiernen la faz de la Tierra?

E.R.F.

Todos los
elementos de
un buen arcade
juntos.

90

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	90
ADICIÓN	91
SONIDO	80
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85

LA MAGIA EXISTE WHIRLO

- SUPER NINTENDO
- Aventura

La luz derrotó a la oscuridad. El mal desapareció del reino como por arte de birlibirloque, gracias al deslumbrante y legendario resplandor que un día surgió tras las montañas que marcaban la frontera del mundo conocido. Las penalidades se acabaron, las enfermedades fueron borradas de la superficie del planeta, la magia resplandecía por doquier. Felicidad y armonía eran las palabras que mejor definían el estado de los pobladores de Sandros, el mundo de Whirlo. Pero la felicidad no es eterna, y todo lo que empieza acaba. Aunque lo más penoso fue el modo en que ocurrió.

La luz se apagó y se dividió en siete cristales mágicos. La cumbre del monte Alsandra, que dominaba todo el paisaje que la vista podía alcanzar, explotó en mil pedazos. Semejante hecho conllevó que Malix, la encarnación viva del poder de las tinieblas, escapara de su prisión subterránea en la que había sufrido destierro durante centurias. Su respuesta no se hizo esperar. Tomó rápida y cruel venganza contra los pacíficos sandorianos, inundando de plagas y dolor el otrora apacible valle. El hijo de Whirlo fue uno de los primeros en enfermar.

Pero aquello no podía seguir así. Si existía una posibilidad de acabar con Malix para

siempre, por pequeña que ésta fuera, no debía ser desaprovechada. Whirlo tomó su tridente, miró altivo hacia la humeante cima del monte Alsandra y desafió a su enemigo. La aventura acababa de empezar. Una aventura de la quizá no fuera posible regresar con vida.

Este es el mundo de «Whirlo». Esta es la magia, el encanto que ofrece un argumento lleno de poesía, para un juego fascinante, místico y espléndido en todas y cada una de sus facetas. «Whirlo» no es, desde luego, el cartucho más normal que uno pueda encontrarse. Cierta sensación de extrañeza nos invade al contemplar las primeras imágenes de nuestro verde, y un poco surrealista, héroe.

Pero, ¿quiere esto decir que nos encontramos ante un mal, por lo poco usual, juego? En absoluto. Podríamos asegurar que es justamente al contrario. Poco a poco, iremos descubriendo que la aventura de Whirlo es una de las más alucinantes que podremos tener en nuestra colección, y eso que una vez que empiezas a controlarlo, te das cuenta de que alguien podría

sacar a relucir que, básicamente, se trata de habilidad y plataformas. Bueno, se le puede contestar que sí, pero al mismo tiempo, replicando que hay más, mucho más.

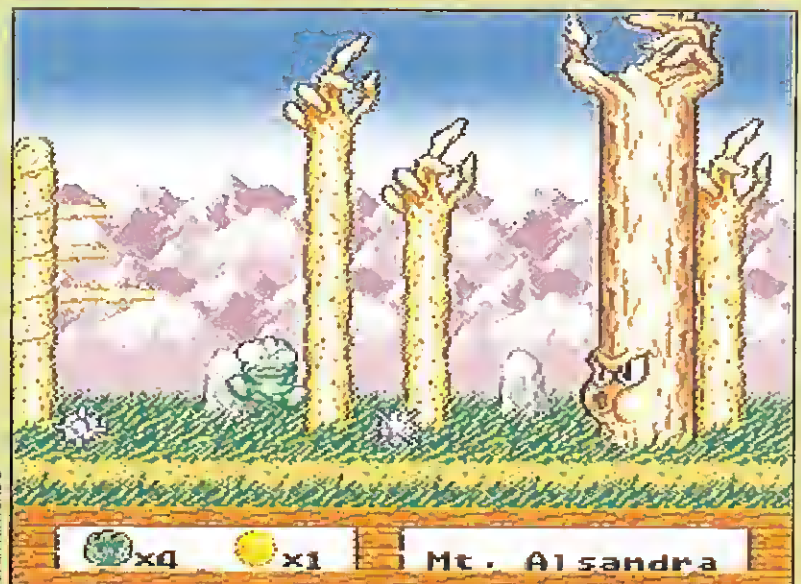
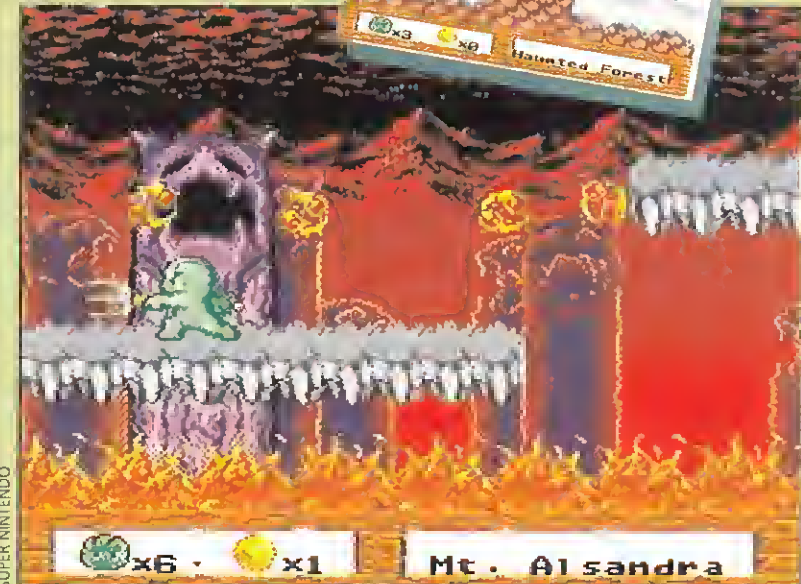
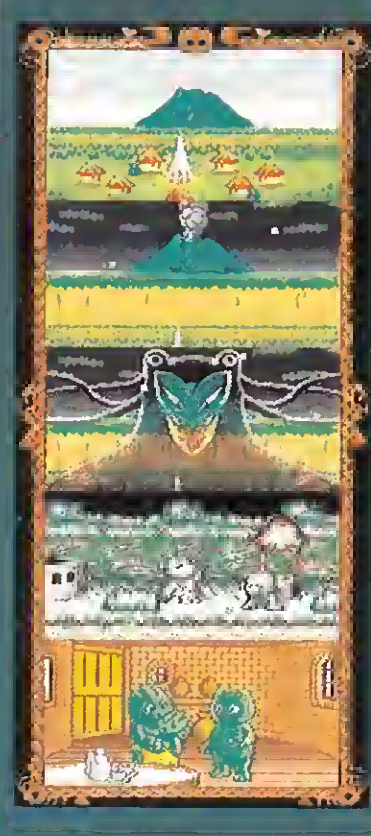
«Whirlo» es una genialidad que, a lo largo de todas sus fases, nos presenta enemigos tan disparatados como trogloditas enloquecidos, bolas de nieve saltarinas, hombrecillos de fuego, juglares agresivos, árboles escupidores, etc. La imaginación y la fantasía son desbordantes, y eso, precisamente eso, es lo que proporciona todo el encanto al programa. Eso, y ver como Whirlo se lanza al ataque de mil y una maneras con su tridente en ristre. Observando como puede matar a sus enemigos volando contra ellos, saltando encima, o como simplemente los esquiva con una agilidad casi felina.

La animación es otro de los puntos fuertes de «Whirlo», junto a los magníficos gráficos y decorados. La suavidad de los movimientos y el que la casi totalidad de los botones del pad de la Super Nintendo tengan una función específica, incita, no sólo a actuar de un modo u otro según la si-

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

PRESENTACIÓN



EL PRIMER CRISTAL

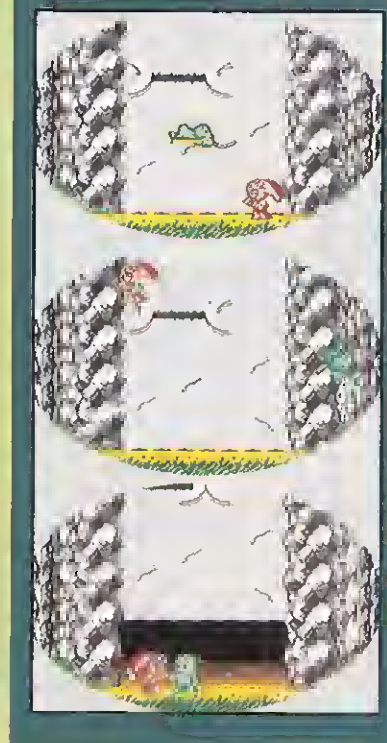
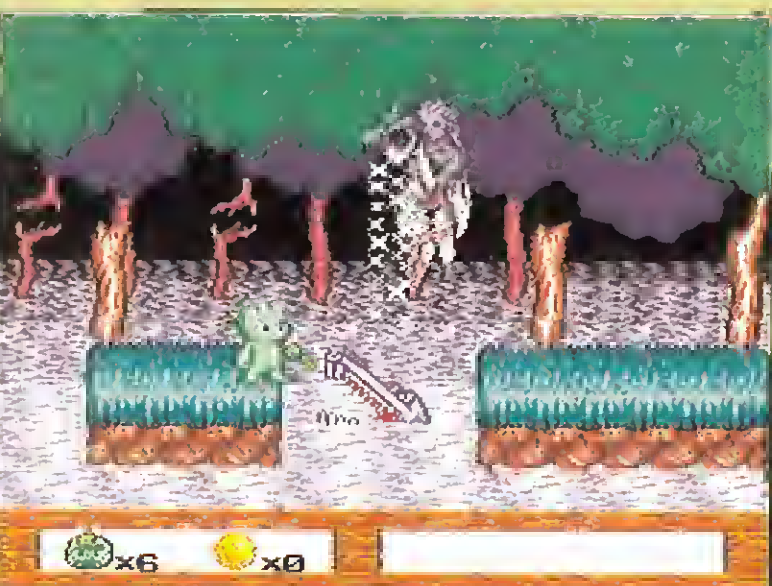
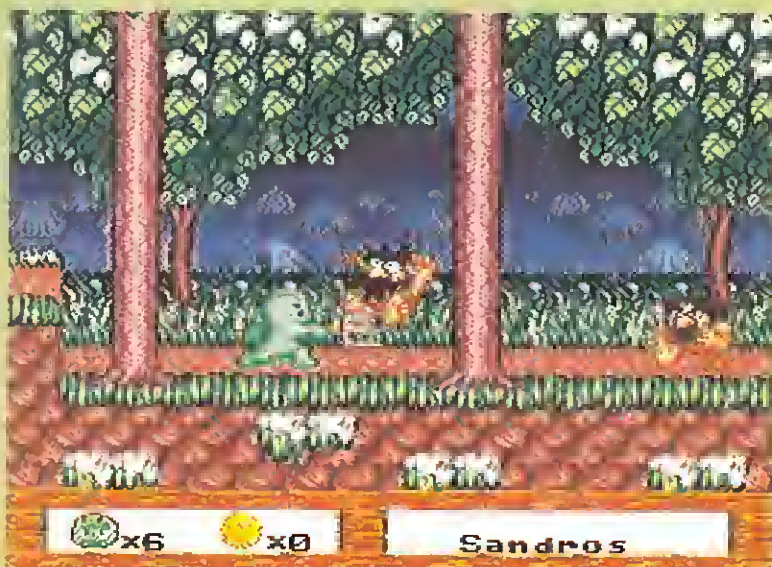


tuación, sino a reflexionar muy mucho antes de tomar una decisión.

Aunque sí alguien nos obligara a decantarnos por un aspecto del cartucho y nos empujara a decir que es lo mejor que tiene, no podríamos negarnos a afirmar que es la música. Sí, esa faceta muchas veces descuidada en beneficio de otras como la adicción o

los gráficos, en «Whirlo» es absolutamente genial. Y eso que la adicción es elevadísima, al igual que ocurre con la dificultad, todo hay que decirlo, y con el resto del juego. Pero es que la música... ¡es magnífica! Hay que oírla para creerla.

Si hasta ahora, y con todo lo que habéis leído aún dudáis de sí «Whirlo» puede ser un buen



programa o no, vamos a decirlo del modo más claro que se nos ocurra: Es, sin duda, una de las mejores inversiones que podéis realizar para vuestra consola. Es sensacional, se mire por donde se mire. Y lo único que podemos añadir es: ¡Bien por Namco! ¡Bien por «Whirlo»!

F.D.L.

Fascinante,
mágico,
emotivo...,
imprescindible.

91

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	96
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90

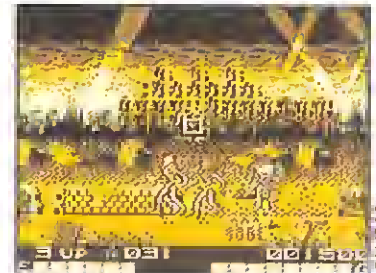
EN GUERRA CONTRA LAS MÁQUINAS TERMINATOR 2

- GAME BOY
- Arcade

La conversión de la película con más presupuesto de la historia del cine llega a la pequeña de Nintendo. Su argumento es fiel al guión del filme. Así, a través de seis fases divididas en dos grupos de misiones que recrean con exactitud la película del mismo nombre, tendremos la posibilidad de controlar a T-800, tanto en el futuro como en el presente, dispuesto a proteger a toda costa al "pequeño" John. En los cuatro primeros entraremos en el almacén de Skynet en el futuro, pero encontrar el transportador que nos haga viajar al presente. Pero antes destruiremos todo aquello que se interponga en nuestro camino. A continuación, acabaremos con la fábrica de Cyberdyne Systems o fin de evitar el desastre nuclear que ocurrirá el 29 de agosto de 1997. Nuestro último obstáculo es el T-1000, al que encontraremos en la fundición. Disparándole sin parar, lograremos introducirle en el acero fundido y que desaparezca para siempre.

Los gráficos de «Terminator 2. The Coin-Op», recrean el ambiente con gran precisión. Tanto los endoesqueletos como el resto de personajes están muy logrados. Y el sonido de la ometralladora o de las explosiones de las granadas es de lo mejorcito visto en Game Boy. La acción se desarrolla en una perspectiva de primera persona, en la que nosotros manejamos un cursor que es nuestro punto de mira. Podremos disparar con un botón balas de nuestra ometralladora y con el otro haremos uso del lanzagranadas. El movimiento del cursor se hace en ocasiones impreciso, debido en gran parte a que el control con el pad no es el más apropiado para este tipo de juegos. Por lo demás, destacar el alto grado de dificultad, lo cual conlleva, como es lógico pensar, una adicción tal que las pilas de la consola durarán poco. Palabra.

O.S.G.



Tan difícil
como fue para
Schwarzenegger
acabar con T-1000.

82

ARGUMENTO	69
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	84
SONIDO	80
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	79

¡MENUDO TOUCHDOWN! JOHN MADDEN FOOTBALL 93

- SUPER NINTENDO
- Deportivo

Los forofos al fútbol americano están de enhorabuena, ya que está a punto de aterrizar en España un cartucho que nos entusiasmará. Su nombre es «John Madden Football 93», y os aclaramos que se trata de la conversión del que salió hace algún tiempo por Mega Drive. Entre sus opciones más interesantes destacan la de participar en una temporada completa, en los play-offs, en lo pre-temporada o en una copa especial llamada John Madden. También determinaremos la duración de los encuentros o el tipo de campo. Un dato curioso es la similitud de los nombres de los equipos que intervienen en estas competiciones con los de los grandes conjuntos norteamericanos.

Respecto a la calidad del programa cabe decir que cumple en todos los aspectos. El scroll del campo es bastante suave y el movimiento de los jugadores alcanza grandes niveles de realismo. Sin embargo los gráficos de los deportistas resultan un poco pequeños y les falta algo de detalle en su realización. De cualquier forma, lo más importante es sin duda, la adicción. Si os gusta este deporte, quedaréis profundamente encantados.

O.S.G.



El espectáculo
del fútbol
americana por
fin en la Super.

85

REALISMO	86
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	86
SONIDO	77
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	84

VIDE O CONSOLAS

EL FÚTBOL ES ASÍ WORLD CUP SOCCER

- GAME GEAR
- Deportivo

El fútbol lo inventaron los ingleses, o eso dicen ellos. El caso es, que en poco tiempo, paso de ser uno vulgar distracción de cuatro estudiantes aburridos, o un auténtico acontecimiento social. Peños, hinchados, miles de equipos distintos en todo el mundo, reglos, campeonatos poro dor y tomar..., y también un suculenta negocio. Quitonda los deportes típicamente americanos, el fútbol debe ser uno de los que más dinero mueven o escolo mundial. Pero, quizá nos estamos yendo por las ramas. Al fin y al cabo, eso es algo que no nos otañe. Lo que o nosotros nos interesa es otro faceta del deporte rey, la que podemos disfrutar con las consolas.

Cartuchos y juegos dedicados al fútbol ho hobida muchos, unos mejares que otros, unos dedicados más ol opartado estrológico que al puramente deportivo, etc. Pero si queréis fútbol, y sólo fútbol, aquí tenéis uno pequeño joyo, desorrollado por Tengen y Domark, para hocer los delicias de los buenos aficionados. Lo primero pregunto que se puede plon-tear es: ¿qué hoy de diferente en este cortucho de Gome Gear, con respecto o otros juegos porocidos? Bueno, como diferente, no es que haya demasiado. Se puede elegir entre un monión de equipas, escoger el vestuario que más nos guste, lo duración del portido, si queremos jugar contro un omigo haciendo uso de la posibilidad de conector dos consolas o contro la máquina, etc.

Opciones más o menos comunes, sí, pero muchas, y eso que no estamos hablando de lo importante del cortucho. Lo importante, lo bueno, lo olucinante, lo..., lo que realmente impresiono de «World Cup Soccer» es

que es perfecto técnicamente. Sí, perfecto, o, paro no hocer afirmaciones categóricas, prácticamente perfecto. Nuestro pequeños jugadores pueden hacer cualquier tipo de lanzamiento, remate a dribling, son copoces de ejecutor chilenos con uno clase poco corriente o dor un pose en profundidad. Y todo ello con uno onimación digno de verse. Es como si los programadores del cortucho se hubieran dedicado a ver miles de portidos, analizar jugadores, estudiar los movimientos coracterísticos de un chut, y quién sobe cuántos cosas más. Pero lo que es evidente es que, cuando se enciende lo Game Geor y se ve lo velocidad o la que corren los integrantes de nuestro equipo, cómo los rivoles van coyendo uno a uno, cómo le robomos el balón ol contrario, cómo disporamos... es pora quedarse con lo boquito obierta. Así, procurando que no se nos caigo la boba, debemos dor los gracias a los señores de Tengen por acordarse de todos los que nos lo posomas pipa con este deporte, y por crear un juego que, por sí solo, es capaz de hacer ofición.

Los afortunados poseedores de una Gome Geor (repetimos, ¿quién ho dicho que esta consola es "pequeño"?), pueden considerarse más ofortunados que nunca.

«World Cup Soccer» es un juegoazo. Quizá no sea original pero, ¿qué juego de fútbol lo es? Lo único que es necesario reseñor de este cortucho es que es ideal paro posarse horas y horas pegado a la pontollo de la consola disfrutando como enonos, hasta ganar, si es que las rivales os dejen, lo mismísima Copo del Mundo.

F.D.L.

El fútbol sera el deporte rey mientras haya juegos como éste.

89

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	75
ANIMACION	90

HAY QUE ESTAR EN LA ONDA COOL SPOT

- MEGADRIVE
- Plataformas

Que quede claro desde un principio que lo que os vamos a preguntar a continuación no es un cuestionario para sacar nuta, pero de todos modos, ¿sabéis qué es el "grunge", el "dirty look", quiénes son "Santuario" o habéis visto las recientes creaciones de Gaultier...? ¿No? Muy mal, ¿eh? Pero que muy mal. No estáis a la última, chicos. Sin embargo, no os preocupéis, no hay ningún problema. Todo tiene solución en esta vida, menos el irse para el otro barrio, como dicen las abuelas. Bueno, evitemos en todo caso cualquier referencia mínimamente tétrica, ya que lo que tenemos entre manos es todo lo contrario.

Divertido, chispeante, nuevo, original, vivaz, adictivo, atractivo... Muchos calificativos podrían encontrarse para este cartucho, y sobre todo para su increíble protagonista, porque, desde luego, no se le puede encontrar una definición más clara.

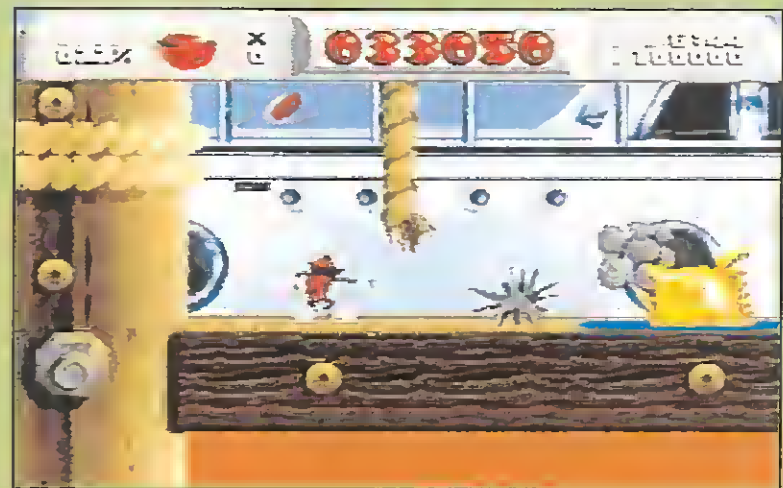
Haced mentalmente una pequeña lista de todos los personajes posibles que, hasta la fecha, hayáis podido adoptar como jugadores, al introducir un cartuchu en vuestra consola: superhéroes, policías, villanos, caballeros medievales, astronautas, animalillos, ninjas... ¿Qué, alguno más? Bueno, aunque siguierais, difícilmen-

te se os pasaría por la imaginación cual puede ser, entre todas las posibilidades, el de «Spot». Para no dar más la tabarra, os lo diremos: una ficha. Sí, como las del parchís. Pero uo una ficha cualquiera, sino la ficha.

Así, en singular. Con un estilo, y una "chulería" (en el buen sentido) en el cuerpo, que ya quisieran para sí muchos.

«Spot» es el personaje más original, simpático y alucinante que hemos visto en mucho tiempo. Con su orondu cuerpo colorado, sus gafas de sol, sus movimientos y su particular chascar de dedos, «Spot» os cantivará nada más verlu.

La tarea a la que nos tendremos que enfrentar en el juego no se puede decir que sea muy complicada, al menos a priori. Se trata de rescatar a unas cuantas fichillas, compañeras de fatigas, que se encuentran secuestradas y enjauladas a lo largo y ancho de tropecientos y pico fases, con plataformas para todos los gustos. Hasta aquí, la cosa parece sencilla, pero del dicho al hecho... Porque «Spot» posee un atractivo visual enorme, con unos gráficos preciosos y unos decorados coloristas, bonitos y muy bien hechos, una banda sonora con una marcha espectacular y unos efectos dignos de elogio, unas animaciones sensacionales, en las que los movimientos de nuestro personaje se han cuidado al máximo..., y una di-



FINALES FELICES

Lo que más contento pone o nuestro personaje, y por ende, o nosotros mismos, es encontrar o uno de sus compañeros, vilmente secuestrados y encorcelados. El comino que hoy que recorrer hosto llegor o ellos, bueno, no es precisamente de rosos, sino más bien ol contrario. Aporte de los mil y un enemigos que intentorán impedirlo o todo costo, es necesario recoger cierto número de objetos (más fichos, poro ser precisos) que, en los primeros niveles no es complicado reunir. Pero, más odelonte, el osunto poso o moyores. Sin embargo, lo olegrío indescriptible que produce el poder liberor o un omigo podéls observorlo junto o estos lineos. Observor coer lo moldito joulo, y como nuestro coleguillo se pone como loco, bien vole el sacrificio que nos puede costor llegor hosto él. Un consejo, no os pongáis o buscar lo celdo como posesos, y esperod o que oporezco el mensoje de que hobéis recogido los suficientes fichos. Después, todo vendrá rododo.

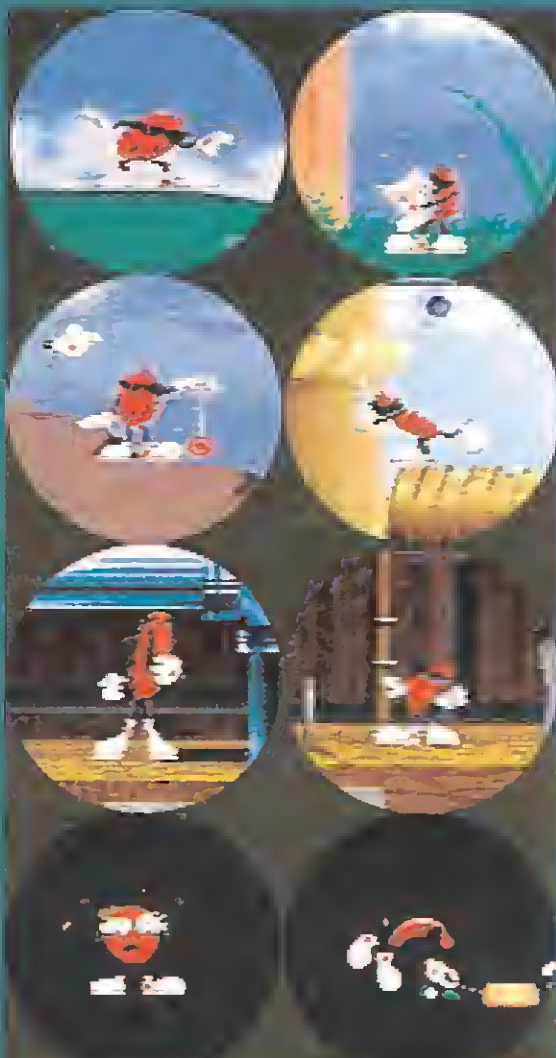


¡MUEVE TUS CADERAS!

Para moverse con más gracia y más ritmo que el mismísimo Michael Jackson, no hace falta ser una estrella del rock, subirse a un escenario ni nada por el estilo. Sólo hay que introducir «Spot» en la Megadrive, observar y tomar buena nata de cama se comparte el protagonista del juego.

Es algo que llama bastante nuestra atención en cuanto clavamos la vista en esa diminuta ficha roja. Su sorprendente animación, las mil y una posturas que es capaz de adoptar, desde jugar al ya-ya, hasta echarse a llorar con grandes lagrimas cuando el fatídico mensaje de «Game Over» aparece en nuestra pantalla. Y es que nos encontramos ante un personaje que parece sacado de un cruce entre James Dean, y el juego del parchis, por muy rara que pueda parecer a más de una. Toda una «pasada» en cuanto a clase y estilo personal se refiere.

Clara que, a la mejor a alguna no os gustan ese tipo de actitudes, y preferís a un héroe del cómic, a la aguerrida caballera, típica en multitud de producciones. Bueno, no queramos parecer afensivos, pero si pensáis así, peor para vosotros. Os la perderéis. Aquí, os la podemos asegurar por completa, nos encantan sus simpáticas maneras.



facultad que puede resultar desquiciante. Evidentemente, si no hay obstáculos que superar, la gracia del cartucho desaparece. Pero de todos modos, hay momentos en que la cosa se pone muy, muy complicada. Más de lo que desearíamos para nuestras ansias de superación, y ahí quizá resida la parte negativa de «Spot».

A pesar de todo, nimiedades

como la de una dificultad algo elevada no enturbian para nada el aspecto global que ofrece el juego. Porque enseguida quedan olvidadas ante los detalles con que nos deleita el protagonista. De vez en cuando, son perder de vista al exagerado número de enemigos que encontraremos, os podéis tomar un respirillo dejando parada a nuestra ficha.

Observadla bien, y ante vuestro ojos asombrados, mientras os decidís a continuar, veréis como le dará por leer un periódico para no aburrirse, o se pondrá a jugar al yo-yo, o se le abrirá la boca con un inmenso bostezo, o...

Bueno, cantidad y cantidad de animaciones preciosísimas, que nos permitirán divertirnos tanto jugando, como echando un simple vistazo.

Se puede decir, sin temor a equivocarse, que «Spot» es un cartucho altamente recomendable, que puede deparar horas y horas de diversión frente a la consola, y que abre la ventana a un soplo de aire fresco en el ya tan manido mundo de los arcades de plataformas. Puede que no sea el mejor cartucho que exista para la Megadrive, y que cause tanta pasión y admiración como rechazo (existen gustos para todo), pero lo que está más claro que el agua, es que no dejará a nadie indiferente. Y quizá sea lo que pretende...

F.D.L.

¡Abajo los héroes de pacotilla!
¡Vivan las fichas!
¡Viva Spot!

90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	92
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	92

MÁXIMA POTENCIA DE FUEGO DESERT STRIKE

● SUPER NINTENDO
● Arcade

Cualquier acontecimiento que tenga un fuerte impacto o nivel mundial, siempre sirve como revulsivo para sacar provecho, por decirlo de alguna manera, y utilizarlo con diferentes fines, sobre todo en el mundo del software, como es el caso que aquí nos acontece. Electronics Arts ha tomado como base de su último lanzamiento la guerra que tuvo lugar en el Golfo Pérsico. «Desert Strike» es un juego que refleja toda la acción que allí se desarrolló, en lo que se llamó la «guerra de la tecnología», debido a la gran cantidad de material de alto nivel electrónico y tecnológico que se utilizó.

En «Desert Strike» utilizaremos un moderno y sofisticado helicóptero de combate armado y equipado con los últimos avances de la ciencia. Con este super-aparato bautizado con el nombre de Apache, tendremos la oportunidad de convertirnos en héroes de guerra. Pero no corramos tonto. Para lograr tal honor tendremos que entrar a combatir en arriesgadas y peligrosas misiones, que están agrupadas en cuatro campañas.

Deberemos adentrarnos en territorio enemigo con el fin de aniquilar los objetivos que previamente se nos hayan asignado, estos serán desde radares antimisiles, tanques antioceánicos, aerpuertos, hasta el rescate de soldados espías.

La batalla se desarrolla en una zona con una extensión de terreno bastante grande, y siempre desde una magnífica perspectiva aérea en tres dimensiones. En todo este espacio nos encontraremos con caminos y carreteros frecuentados por tanques enemigos, soldados, jeeps, bases aéreas, plantas lanzadoras de misiles, etc. Todo un terreno hostil que hará que nuestra tarea no se convierta precisamente en un vuelo de placer.

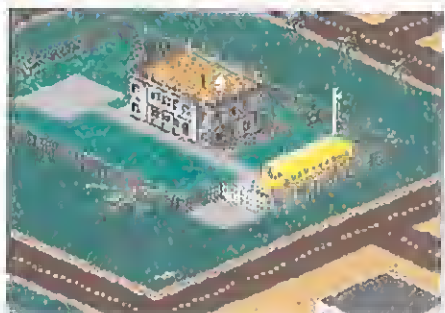
Para combatir ante todo eso disponemos de un modernísimo helicóptero de combate, equipado con tres tipos diferentes de armas. Pero los tendremos que utilizar con precaución, ya que su cantidad es limitada y nos podemos quedar sin munición en pleno ataque. Aunque no sólo de la munición habremos de tener cuidado, sino también de la cantidad de combustible y blindaje que poseemos. La forma de reponer esta falta de elementos será recogiendo los objetos que se encuentran desperdigados por todo el mapeado.

Y aún hay más. Digamos que todo lo relatado anteriormente no es más que un prelude de todo lo que os depara este cartucho, puesto que también tendremos que elegir nuestro copiloto, contemplar el mapa de campaña y un montón de opciones más.

«Desert Strike» nos permite vivir la experiencia de la Guerra del Golfo, pero de una manera agradable y entretenida, sin sufrir dolor alguno.

Grandes mapeados, buenos gráficos, secuencias cinematográficas, sonido de gran calidad, en definitiva un arcade supremo donde se nota el buen trabajo y el interés de Electronic Arts de hacer las cosas bien.

E.R.F.



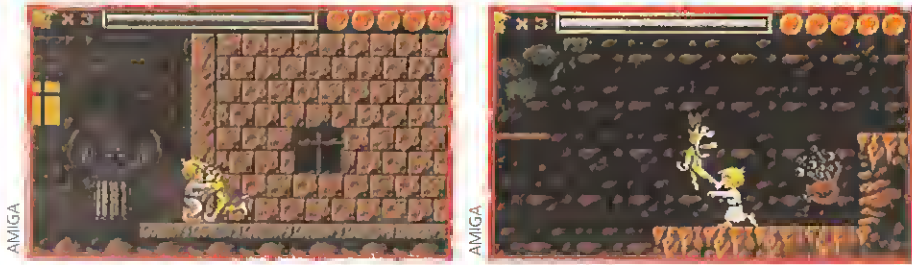
Vive la operación «Tormenta del Desierto» en tu consola.

82

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	86
SONIDO	88
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	78

SLEEPWALKER

AMIGA



```

REM ***** CARGADOR SLEEPWALKER (AMIGA) - TONI VERDU / Abr-1993 *****
REM *****
DIM C%(11):DEF FNU=UCASE$(V$):N%:CH#0:V=&H0004
FOR I=0 TO 11:READ V$(I):VALI%$H+V$:(CH#CH#C%(I)+1+1:NEXT
IF CH#>50:PRINT:THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(10)=V
INPUT "SUENO INFINITO (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(10)=V
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) ":V$:IF (V=0) AND (V=7) THEN C%(11)=V-1
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO SLEEPWALKER (DISK 1) EN LA UNIDAD DPU:"
PRINT:PRINT "En los niveles de BONUS, con la opción Sueno Infinito tendrás"
PRINT " tiempo infinito. Pulsa ESC cuando quieras terminar."
V=VARPTR(C%(0)):CALL L
DATA 2C7B,4,41FA,62,216E,2E,4,6604,40BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,90,12DE,51B8,FFFC,41EE,22,7017,4281,0258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,ED01,66F0,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F4,0,2,4E70,4ED0,41FA,12,216E,FE3A,0
DATA 2D48,FE3A,4EF4,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C90,444F,5300,660C
DATA 48/A,1,115F,6,4E68,0,4E75,487A,1,2,21DF,2,50F4,7,30,4EF9,7,0,2F08,2076
DATA 88,50E8,FFFE,48/A,12,21DF,2,487A,1M,215F,10,205F,4E42,117C,4A,353E
DATA 11/7,4A,684A,4ED0,33FC,6002,7,982A,31FC,0,112,4EF9,7,9800

```

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ARCADE) AMIGA



```

REM Cargador Indy 4 Arcade
REM Pedro José Rodríguez JB-J-93
DEF FNN=(UCASE$(A$)):N%:CLS:DIM C%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE A$<>"":READ A$:byte=VALI%$H+A$:(n%+1)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<10461916 THEN PRINT "Error en los data!":END
INPUT "Energía infinita (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(74)=&H000A:C%(83)=&H600E
INPUT "Tiempo infinito (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(72)=&H6002
INPUT "Municiones infinitas (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(110)=&H6004
INPUT "Chocolate infinito (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(91)=&H6004
INPUT "Munición infinita (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(107)=&H6004
INPUT "Apuestas gratis en el casino (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(94)=&H6004
INPUT "Trotter vende todo gratis (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(97)=&H6006
INPUT "Ganar 10000 ricas en la ruleta (S/N) ":FNN:IF FNN THEN C%(101)=&H600A
PRINT:PRINT "Para activar el CHEAT MODE pulsa NIGHTSHIFT en la pantalla"
PRINT "de presentación y durante el juego podrás pasar de nivel pulsando F9"
PRINT:PRINT "Inserta disco original...":start=VARPTR(C%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F8,0300,45FA,00DC,2649,32D8,B518,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,3048,002E,41EE,0022,7016,4281,0258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,8001,66F0,21F0,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FE00,0003,2D48,FE0C,4C0F,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 2118,0000,2057,00C0,2840,297C,6706,2078,0000,4E75,2D7A,FF66,FE0C,3F00
DATA 303C,4E77,3140,7EC4,3140,1C1C,3140,66FE,3140,684C,D1FC,0000,8000,3140
DATA 2546,3140,14F0,3140,2DEE,3140,4300,317C,7200,02EA,317C,6002,1E28,217C
DATA 7200,4E77,20A0,217C,323C,2710,2182,3140,2186,317C,7200,0526,317C,7200
DATA 0590,301F,6098,"

```

ZOO

PC



```

10 REM -----
20 REM Cargador de ZOO por JESUS PEREZ SICILIA CORDOBA '93
30 REM -----
40 REM
50 N$="CARGZOO":NB=120:NL=NB/20:DIM BYTE(NB):A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15
60 CLS
70 LOCATE 13,36:PRINT "ESPERE..."
80 CP=0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0:Z=1:READ L$.SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1):B2$=MID$(L$,Z+1,1):Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
A2=ASC(B2$)
130 N1B1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57):N1B2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=N1B1*16+N1B2:CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP):CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM>SUMA THEN CLS:
PRINT "ERROR EN LINEA DATA":W1=END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco."
PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F=0 TO NB-1:COD$=COD$+CHR$(BYTE(F)):NEXT
220 OPEN "O",#1,N$+".COM",NB
230 PRINT #1,COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Tecllea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego."
Conseguiras"+CHR$(13)+"inmunidad, vidas infinitas y
tiempo infinito."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3490E82C90FA1E558BE08E5E06813E9C47FE0E",2522
64001 DATA "7518C706F461EB0FC7069C47EB07C6063948C32E",2185
64002 DATA "17061601EBF5D1FFBEA00000000FA1E50535129",1872
64003 DATA "198ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129",1676
64004 DATA "198ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129",1732
64005 DATA "FBCD2700000000000000000000000000000000",0495

```

LETHAL WEAPON

PC



```

10 REM -----
20 REM Cargador de LETHAL WEAPON por JESUS PEREZ SICILIA CORDOBA '93
30 REM -----
40 REM
50 N$="CARGLETH":NB=120:NL=NB/20:DIM BYTE(NB):A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15
60 CLS
70 LOCATE 13,36:PRINT "ESPERE..."
80 CP=0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0:Z=1:READ L$.SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1):B2$=MID$(L$,Z+1,1):Z=Z+2:A1=ASC(B1$):
A2=ASC(B2$)
130 N1B1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57):N1B2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=N1B1*16+N1B2:CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP):CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM>SUMA THEN CLS:
PRINT "ERROR EN LINEA DATA":W1=END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabara en disco."
PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F=0 TO NB-1:COD$=COD$+CHR$(BYTE(F)):NEXT
220 OPEN "O",#1,N$+".COM",NB
230 PRINT #1,COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Tecllea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego."
Conseguiras"+CHR$(13)+"inmunidad, vidas infinitas y
disparos infinitos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3890E83090FA1E558BE08E5E06813E63B63E19",2403
64001 DATA "751CC70663B6EB17C606BCC900C6064A2100C606",1997
64002 DATA "25AA002EC7060601EBF5D1FFBEA00000000FA1E",1840
64003 DATA "50535129C98ED9A184008B1E86000E1FA3360189",1841
64004 DATA "1E380129C98ED9C706640006018C0E8600BA3A01",1565
64005 DATA "595B581FFBCD27000000000000000000000000",0794

```

VALE DESCUENTO
«STRIKE COMMANDER»

Recorta y envía este cupón a: Mail Vx-C - P.º Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid - o entrégalo en los Centros Mail solicitando tu juego «Strike Commander» y benefícate de este descuento.

□ PC 5 1/4 ~~7.990~~ 6.990 □ PC 3 1/2 ~~7.990~~ 6.990 □ AMIGA ~~7.990~~ 6.990

Nombre:.....Apellidos:.....

Domicilio:.....

Población:.....Provincia:.....

C.Postal:.....Teléfono:.....

Número de cliente:.....☐ Nuevo cliente

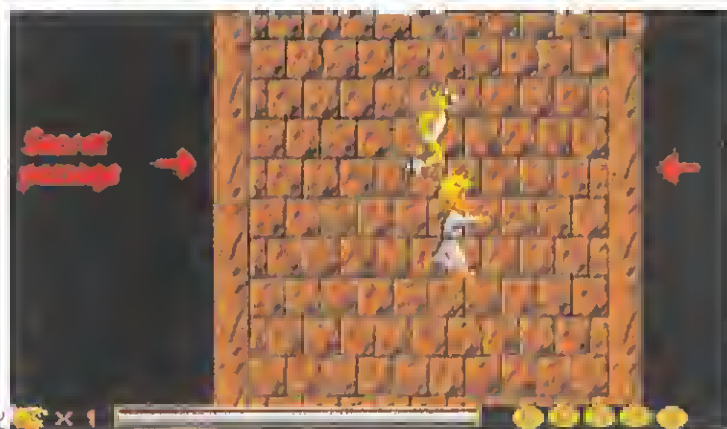
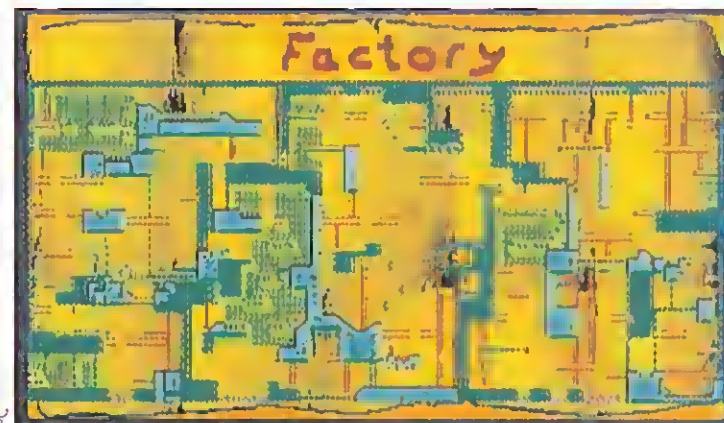
Forma de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 ptos.

Otros Centros Mail: Montera, 32 (Madrid); Pau Cloris, 106 (Barcelona); y Centro Independencia, local 100 B-2º (Zaragoza).

Ralph, el perro protagonista de esta historia, dormía plácidamente en su cesta, a los pies de la cama de su ama, cuando el ruido de un galpe la despertó súbitamente. Lee, su joven dueña, había vuelto a levantarse en sueños y caminaba sonámbula por la habitación, pero esta vez se había trapezado con la cesta y se había caído por la ventana. Sin dudarlo un segundo, Ralph se lanzó detrás de su amo para intentar protegerla de los peligros de la noche.



SLEEP WALKER



U

na gran ciudad a oscuras no es lugar seguro para nadie, pero menos aún para un niño sonámbulo que camina en sueños sin darse cuenta de los peligros que corre. Sin embargo, su valeroso perro Ralph, con algo de colaboración por nuestra parte, hará lo imposible para llevar

a Lee de vuelta a su habitación sin despertarlo, recorriendo en el camino seis niveles llenos de trampas, acción y peligros.

El pequeño camina automáticamente por su cuenta y se expone a todo tipo de riesgos, ya que no se detiene nunca, ni siquiera cuando está a punto de caer desde gran altura o chocar contra una pared de hormigón.

Nosotros controlamos a Ralph, el cual puede, no solamente superar algunas de las dificultades del camino, sino también modificar el movimiento de Lee y obligarlo a alcanzar lugares elevados. Para ello, Ralph es capaz de empujar a su amo tanto por detrás como por delante, cambiar su dirección y darle patadas para que alcance zonas situadas a mayor altura. También tiene la posibilidad de golpear con un bastón a los personajes peligrosos que encuentre en su camino y tender puentes en zonas vacías entre dos muros que

no estén demasiado alejados. Habitualmente, hay que mantener una atención constante sobre el movimiento de Lee, pero en algunos puntos, el niño queda atrapado entre dos muros y Ralph puede despejar el resto del camino con algo de tranquilidad, liberando más tarde a Lee.

ANTES DE EMPEZAR

Nuestro valeroso perro es prácticamente inmune a todo tipo de contratiempos, pero desgraciadamente su joven amo no lo es tanto. Existen situaciones, como ser atropellado por un coche o ser alcanzado por un escape de gas en llamas, que hacen algo más ligero el sueño de Lee; y otras, como caer al agua, que acaban por despertarlo completamente.

Todos sabemos que esto último es muy arriesgado para un sonámbulo, de forma que debemos vigilar constantemente la barra horizontal que indica la profundidad del sueño.

Cada vez que ésta se agote, perdemos uno de los cuatro intentos, o vidas, de los que disponemos al comenzar la aventura, reanudando la acción en un punto cercano al lugar en el que Lee

se despertó por última vez.

Repartidos por cada uno de los seis niveles, hay cinco iconos con las letras de la palabra "Bonus", distribuidas en el mismo orden en el que forman la palabra. Si al finalizar un nivel tenemos las cinco, accederemos a una fase de bonificación en la que podemos obtener vidas extras y otras

Nuestro simpático protagonista, el perro Ralph, tendrá que ingeniárselas para evitar que su joven amo despierte de su plácido sueño bruscamente.

Dulces Sueños

SLEEP WALKER



interesantes ventajas. Además de las letras que acabamos de describir, existen otras iconas distribuidas aleatoriamente por el juego. No todos tienen que estar presentes necesariamente en cada nivel, pero suelen localizarse en los mismos lugares. Con ellas, podemos obtener más vidas extras, inmunidad durante un periodo de tiempo limitada, elevar al máximo la barra de sueño de Lee, dibujar completamente el mapa que aparece pulsando la tecla M y construir puentes sobre el agua. En el nivel de bonificación, que posee un decorado similar al de la fase que acabamos de completar, podemos olvidarnos del niño por un momento y hacernos con la mayor cantidad posible de las iconas repartidas por un mapa de considerables proporciones. Mientras, lo que fue la barra de sueño señala ahora el tiempo restante.

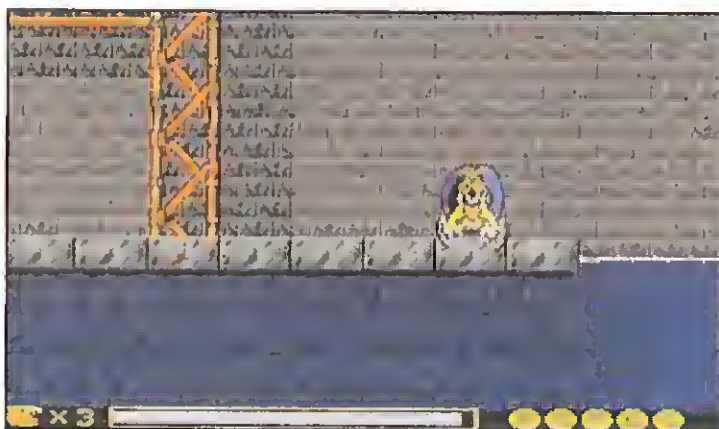
A lo largo del recorrido veremos numerosas arañas que nos reportan diversas ventajas. De este modo, si reunimos veinte glóbulos rojos, obtenemos un intento extra y, si recogemos determinadas iconas en el orden correcto, completamos uno de las muchas peligrosas por los que puede pasar Lee. Estas últimas nos darán más de una sorpresa al final del juego.

PRIMER NIVEL: KIPSVILLE

En su deambular por las muras de la ciudad nuestro amigo Ralph debe cerrar las claraboyas de los tejados y destruir a los personajes conflictivos, como el vigilante del club nocturno. Atención con los cables del teléfono. Estos son útiles para rebatir en ellos y alcanzar zanas altas, pero si caemos sobre una mientras Lee la está cruzando provocaremos su caída.

La ciudad esconde multitud de obstáculos para el imparable avance de nuestra joven amiga. Entre ellas destacan inmensos agujeros que puede sortear al ser empujada con fuerza antes de propinarle un patadón. Pero no sólo tenemos problemas en la superficie, también existe una zona de alcantarillas en la que debemos cerrar las compuertas por las que cae el agua y empujar un bloque de piedra sobre un pozo. Otra vez en suelo "firme" encontramos un barril,

PRIMER NIVEL: KIPSVILLE



En ocasiones, Lee se quedará atrapado entre dos muros, oportunidad que Ralph aprovechará para ir quitando algunos obstáculos del camino.

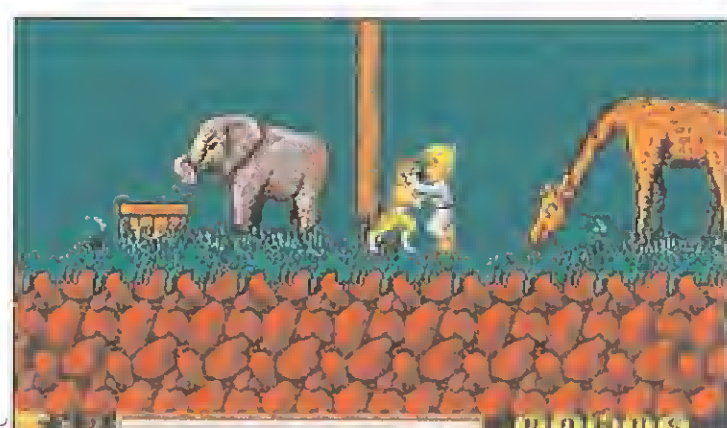


El mejor amigo del... niño será inmune a casi todo. No podemos decir lo mismo de su amo, quien, inconscientemente, podrá en peligro su vida.

SEGUNDO NIVEL: EL ZOO

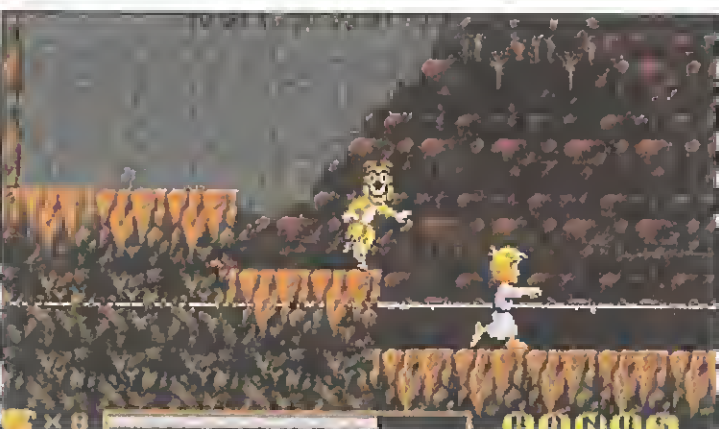


Gracias a los buenos reflejos de nuestro protagonista, el pequeño sonámbulo se salvará de más de una irremediable caída al vacío.



El zoológico será una zona de paso obligado. Afortunadamente, algunos animales estarán dispuestos a colaborar cuando sea necesario.

TERCER NIVEL: EL CEMENTERIO



Tendremos que vigilar muy de cerca la barra de sueño de nuestro compañero, procurando que ésta se mantenga lo más llena posible.



Desde luego, un cementerio no es lugar adecuado para caminar durante la noche. Sin embargo, en esta aventura recorreremos zonas inhóspitas.

que nos será muy útil si conseguimos que Lee camine sobre él, y carreteras en las que los semáforos son importantísimos.

Tras empujar una roca junto a una boca de riego para evitar que el agua alcance a Lee, llegamos a otro cable telefónico sobre el cual nuestra compañera debe saltar dos veces, primera hacia la izquierda y luego hacia la derecha. Después alcanzamos los tejados de la ciudad, evitamos los escapes de gas en llamas y empujamos con decisión al sonámbulo para que salte sobre los huecos que hay entre los edificios. Además, Ralph debe construir los primeros puentes agarrándose a las extremas de los muros. El final del nivel está en la esquina inferior derecha del mapa.

SEGUNDO NIVEL: EL ZOO

Las aventuras de Ralph comienzan a complicarse de forma exagerada en el momento en el que Lee se introduce, sin previo aviso, en el zoológico de

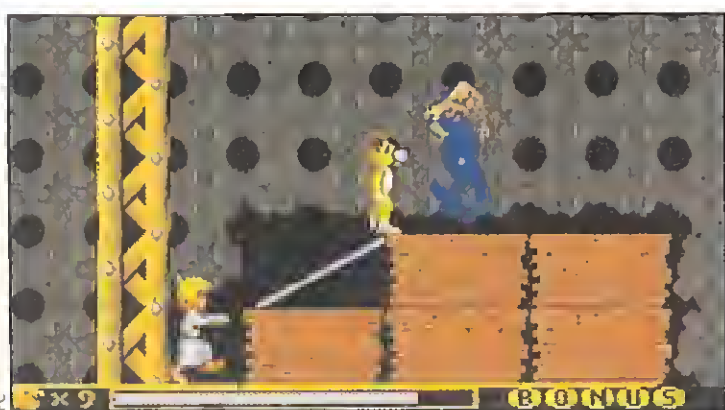
El imparable avance de Lee causará más de un disgusto a su fiel amigo. Juntos harán frente a los múltiples peligros que esconden las calles de la ciudad.

Kipsville. El camino de esta fase, y las posteriores, se hace bastante lioso y enrevesado. Además, el mapa no aparece por entero al principio del nivel, ya que se va dibujando a medida que la recorremos a si encontramos el icono adecuado, que lo dibuja completamente.

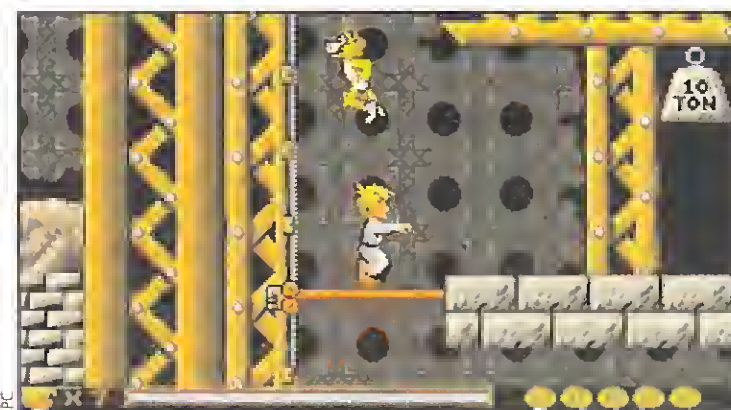
La gran mayoría de los animales del inmenso zoológico reaccionan con hostilidad ante la presencia de nuestras dos "aventureros de la noche". Por ello, Ralph tiene que atontar momentáneamente a las serpientes que se enroscan en las árboles antiguos, a los elefantes que lanzan continuos charros de agua con su trampa y a los ariscos puercaespines.

Además de utilizar diversos elevadores repartidos por la zona, Ralph recorre varios puentes de troncos, en algunas de las cuales hay peligrosas peces eléctricas mientras que otros se desmaronan ante su peso y le obligan a agarrarse a sus extremas para que Lee pase sobre él. Las jirafas son, en cambio, de gran utilidad ya que elevan el cuello súbitamente al caminar sobre su cabeza y nos permiten alcanzar ramas altas.

CUARTO NIVEL: EDIFICIO EN OBRAS



La dificultad irá creciendo progresivamente conforme avancemos. El camino se llenará de múltiples objetos que complicarán el regreso a casa.



En este cuarto nivel, el mapeado se hace mucho mayor, hasta tal punto que casi dobla en extensión a los territorios de las fases anteriores.

QUINTO NIVEL: LA FABRICA



Nuestra tarea consistirá, además de procurar que el joven noctámbulo no sufra ningún accidente, en accionar palancas que abren algunas puertas.

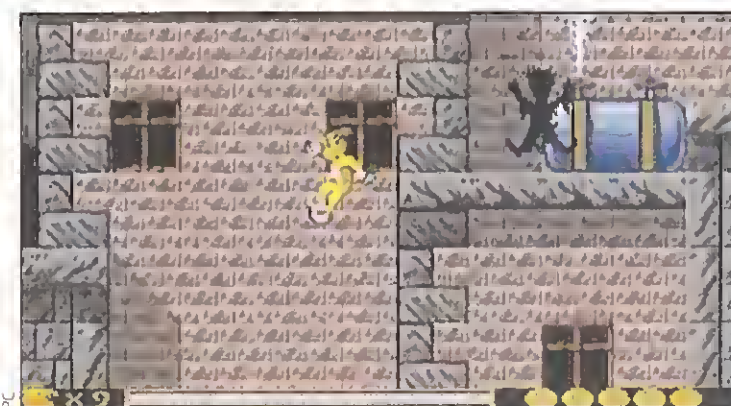


Cualquier pequeño fallo en nuestros cálculos provocará la pérdida de una de las vidas de las que disponemos al comenzar tan ajetreado viaje.

SEXTO NIVEL: REGRESO A KIPSVILLE



Poco a poco, nos iremos acercando al punto de partida. Solamente tendremos que realizar algunos esfuerzos más y estaremos a salvo.



No deberemos confiarnos aunque el final esté cerca, gran cantidad de cables de alta tensión, escandalosos timbres... estarán esperándonos.

En algunos lugares, debemos esquivar rápidamente las rocas que caen desde lo alto, empujar un enorme barril sobre un puntiagudo pincho y evitar el movimiento de un mono que se balancea en la copa de un árbol. Los borriales tienen muchas otras utilidades. Nos pueden servir para colocarlos en las fauces de un cocodrilo y empujarlos sobre el agua para que el pequeño pueda cruzar el río sin ahogarse.

Tros utilizar varias jirafas como trampolines y destruir a un extraño individuo que arroja barriles y los hace rodar por una pendiente, llegamos a un nuevo río en el que Lee queda momentáneamente inmóvil sobre uno de los toneles arrojados. Ralph buceó hacia la derecha, activo uno polonco que hace que el agua desaparezca y rápidamente empuja el borriale sobre el que se movió Lee para tapar el hueco por el que se fue el agua.

Para finalizar tan complicado nivel, Ralph empuja "delicadamente" a patadas a su omo para que suba por los romas de los árboles y se dirija al extremo superior derecho del mopo.

En esta ajetreada aventura, recorreremos lugares de lo más dispares. Innumerables sorpresas nos esperan en el zoológico, en el tenebroso cementerio o en la fábrica.

TERCER NIVEL: EL CEMENTERIO

Ralph y Lee abandonan rápidamente la superficie del cementerio y su tético ambiente de criptas y lápidas al caer por un agujero que les lleva hasta las profundidades de la tierra. Evitando ser alcanzados por los rocos que coen del techo y un gigantesco pie que amenaza con pisarlos, los dos omigos llegan al fondo y allí Ralph empuja a su compañero hacia la derecha únicamente cuando el nivel del agua alcanza su punto más bajo.

Después de usar uno seto como trampolín Lee quedó momentáneamente atrapado entre dos muros, momento que aprovecha Ralph para destruir a un terrible vampiro con ayuda de una cruz y hacer que el suelo situado justo a su izquierda se desmarone. El perro libera a su amo y lo conduce a la zona donde antes estaba el vampiro, tendiendo un puente sobre el agujero del sue-

lo. Los dos amigos comienzan a ascender evitando pisar los clavos de las plataformas y esquivando las lenguas de fuego que lanzan las calaveras de las paredes. Tras atontar a una especie de gigantesco dragón, Ralph dirige a su dueño hacia la derecha y empuja una pesada roca para que destruya un puente de troncos y se abra un nuevo camino hacia abajo. Por cierto, cuidado con algunos borriales que esconden un monstruo en su interior. Evitando la caída de las estalactitas nuestros omigos descienden hasta otro lugar donde el agua que inunda el fondo cambia de nivel.

Al llegar a las proximidades de un curioso cañón, comenzamos a subir hasta dejar a Lee en un lugar seguro y nos ponemos rápidamente a trabajar. Empujamos un barril sobre un cepo para que se abra una compuerta y hacemos caer unos condelobros hasta el cañón poro que éste dispare un proyectil que destruye la borrera colocado a la derecha. A continuación, el perro se deja morder por un nuevo Drácula ya que sólo convertido en vampiro podrá volar hasta arriba, romper un falso techo y empujar otro barril sobre un cepo para abrir una segunda compuerta. Ahora es el momento de sacar a Lee de su encierro y hacerle cruzar las dos compuertas que acabamos de abrir, tendiendo puentes cuando sea necesario. El resto del nivel se resuelve básicamente hacia arriba y hacia la derecha, evitando dos barriles con sorpresa y un agujero que esconde una trampa de pinchos, antes de empujar definitivamente a Lee al exterior y escapar del cementerio.

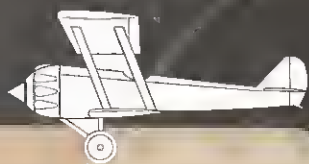
CUARTO NIVEL: EL EDIFICIO EN OBRAS

Este nivel es un verdadero laberinto de plataformas, cubierto de todas las trampas imaginables. Ralph debe empujar cajas para tapar agujeros cubiertos de pinchos y evitar los electrodos por los que circulan mortíferos descargos eléctricos. Algunos poloncos sirven para detener o poner en morcho móquinos que producen corrientes horizontales de oire mientras que otras corrientes, en sentido vertical, son de gran utilidad para subir a plataformas superiores. Na podían faltar los ya clásicos elevadores y peligrosos vigilantes que patrullan el edificio.

Pronto observamos pesas de diez toneladas que debemos hacer caer retrocediendo antes de que nos aplasten y una peligrosa bola de acero atada a una cadena que describe un movimiento pendular. Poco después, alcanzamos la zona más baja del nivel y, tras activar una palanca situada en el extremo derecho, caminamos hacia la izquierda y comenzamos a subir moviendo el resto de poloncos y compuertas obiertos que encontremos. Los tubos de succión deben ser evitados o todo costo, yo que conducen a una muerte segura.

Alcanzamos lo parte alta de un gran ascensor empujando o Lee por varias rampas y, tros eliminar a un vigilante y a un perro bulldog, usamos una viga de acero con movimiento pendular. El resto del camino es primero hacia el extremo superior derecho y luego hacia abajo, si bien, antes es necesario empujar cajas sobre agujeros y, en cierto lugar, mover un bidón para que tapone un escape de agua y un harno encendido.

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!

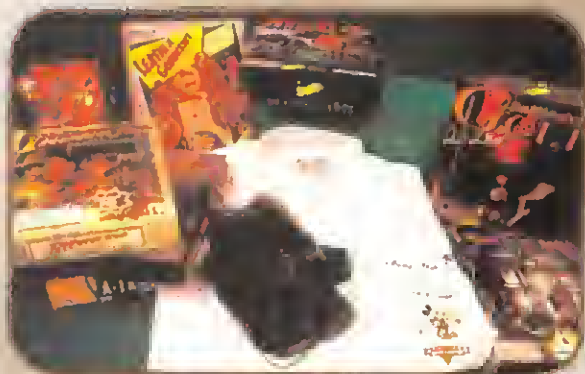


Ya te hemos hablado de «STUNT ISLAND», un programa que te permite crear tu propia película de vuelo, desde un ala delta a un biplano de la Primera Guerra Mundial.

Ahora MICROMANIA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción de ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.

3º PREMIO:
Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un GANADOR, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO:
GANADOR NACIONAL
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un Ganador Nacional que, además de representar a España en el Concurso Internacional, será premiado con una cámara de video.



1º PREMIO:
GANADOR INTERNACIONAL
Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso, se elegirá el Ganador Internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar la Tarjeta de Participación «CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»» que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada, junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «STUNT ISLAND».

b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el «Cupón Concurso «Stunt Island»» de la revista (no serán válidas fotocopias).

2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.

3. Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores a la difusión gratuita de su trabajo.



4. El Jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de MICROMANIA), y Ernesto F. Maquieira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

WALKER

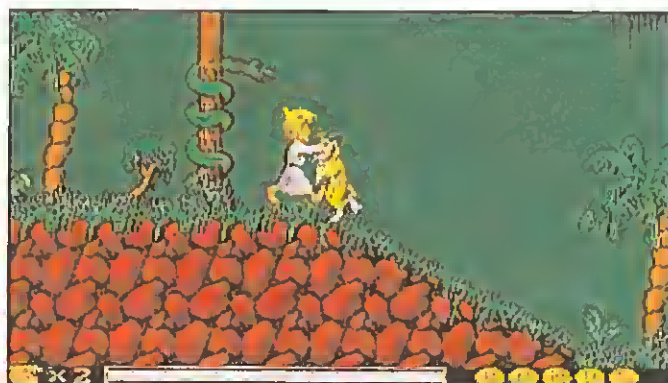
SLEEP



QUINTO NIVEL: LA FÁBRICA

La decoración de esta nueva fase es bastante similar a la de la anterior, si bien en esta fábrica encontraremos novedades como tanques de líquido congelante que nos paralizan y cintas transportadoras dotadas de movimiento automático sobre los cuales grandes martillos neumáticos amenazan con aplastarnos.

Es preciso cerrar las puertas de los hornos y evitar los escapes de vapor, aunque algunos son de gran utilidad pues existen pequeñas plataformas colocadas sobre ellos en las que sólo cabe una persona que nos



«Sleep Walker» posee un excelente scroll que destaca por su gran suavidad de desplazamiento, evitando el clásico efecto del «pantallazo».



El programa cuenta con divertidas escenas de animación, como el corto pero merecido descanso del que podrá disfrutar Ralph entre nivel y nivel.



Siempre que finalicemos un nivel, pasaremos a una fase de bonificación en la que obtendremos vidas extras, inmunidad temporal, etc.

trasladan a zonas elevadas empujadas por el vapor. A lo largo de este nivel, encontramos varios embudos de succión que nos arrastran por largos tubos. Normalmente, debemos evitarlos, pero en algunos casos, nos dejan cerca de iconos que de otro modo sería imposible recoger. En la segunda mitad del nivel, hacen su aparición ruedas dentadas, que dificultan el avance de Lee, y palancas que controlan el movimiento de algunos elevadores.

Al llegar a una zona en la que hay tres plataformas móviles describiendo círculos, Ralph sube por ellas rápidamente y mueve una palanca que pone en marcha un elevador por el que será posible empujar a Lee. Nuestro perro favorito se acerca a una bombona de oxígeno que lo infla como un globo y le permite moverse con cierta dificultad por los techos hasta activar una nueva palanca situada arriba a la derecha, momento en el que el contacto con cualquier zona punzante hará que Ralph vuelva a su estado normal. Solamente después de haber activado esta palanca es posible completar el resto de la fase hacia la esquina superior derecha, saltando antes sobre peligrosos lagos de líquido congelante.

SEXTO NIVEL:

REGRESO A KIPSVILLE

Ralph ha conseguido traer de nuevo a su joven amo de regreso a la ciudad, de forma que en este sexto y definitivo nivel se repiten algunos de los elementos de la primera fase, tales como los cables elásticos del teléfono, los escapes de gas y las claraboyas de los tejados. Ralph empuja a Lee hacia arriba desde el parque, destruyendo los timbres cuyo sonido podría despertar al joven sonámbulo.

Una vez en la azotea nuestros amigos deben evitar ser alcanzados por las descargas eléctricas de la tormenta que en ese momento golpea la ciudad, así como por las nueces que un desconocido arroja desde la copa de un árbol. Después de múltiples peripecias Ralph y Lee llegan a un nuevo parque donde va a desarrollarse la última prueba de su oventura. Tal como señala el mapa, los árboles del parque se encuentran a tres niveles de altura. Partiendo de los bancos, Ralph debe empujar pacientemente a Lee hasta la copa del primer árbol y desde allí hacerle saltar hacia la derecha por las copas de los árboles hasta alcanzar los edificios de la derecha.

En ese lugar, nuestros arriesgados amigos toman altura y, evitando pisar un tejado que se desmorona, deben repetir el proceso por el segundo nivel de árboles, pero esta vez hacia la izquierda, hasta llegar a los edificios. Allí Ralph obliga a Lee a subir hacia una zona más elevada y, con ayuda del árbol más alto, consigue empujarlo hasta la azotea.

Lo peor ya ha pasado. Nuestros amigos recorren el tejado del edificio hacia la derecha y, procurando con habilidad no caer al vacío, Ralph consigue que su amo se introduzca por la ventana de su habitación, de esa habitación de la que nunca debió salir y donde ahora el pequeño Lee duerme feliz como si nada hubiera pasado. Pero si los perros pudieran hablar...



¡Haz tu pedido 24 horas al:

(91) 519 45 28. FAX 519 82 59

URGENTE
Te enviaremos tu pedido, sea cual sea, en 72 horas (a partir de la recepción de mismo). Envíos a toda España.

OFERTAS DEL MES

Compra uno..... Y te regalamos otro

PC
BABY JO 2.995
BASKET PLAY OFF 2.995
BUNNY TUTOR 3.495
CHESS STRIP FOX 3.000
DOODLEBUG 3.000
DYLAN DOG 3.000
EXTASY 2.545
FOOTBALL CHAMP 3.000
GAZZA II 2.545
ISAR 2.995
HOOT RUBBER 2.545
MILLE MIGLIA 2.995
MYTH 2.545
NINJA REMIX 2.995
PREHISTORIC 2.545
TENNIS CUP I 2.995
TINY SWEET 2.545
TITUS THE FOX 2.995
SIMULATION BEST 3.495
3D WORLD TENNIS 3.495

PC-AMIGA
AGE 2.995
BOXING MANAGER 2.995
CABALLERIA LIGERA 3.495
CLASSIC RUGBY 3.000
CHESS PLAYER 3.000
COHORT 3.000
FASCINATION 2.545
FROST BYTE 2.995
GEHISA 2.545
JOHN BARNES 2.995
KICK OFF 2 2.545
MEDIEVAL WARRIORS 2.995
PORTS OF CALL 2.545
R TYPE II 2.995
SUPER SKY II 2.545
WRECKERS 2.995
5th GEAR 2.545

MEGA DRIVE-SEGA

MASTER SYSTEM-SEGA

ALIEN III 5.990
ATRIUM SENNAIS 6.590
BACK TO THE FUTURE III 5.990
BATMAN RETURN 5.990
CASTLE OF ILLUSION 5.990
CHUCK ROCK 5.990
DONALD DUCK 6.490
INDIANA JONES 5.990
KICK OFF 5.990
LEMMINGS 6.490
LOS PCAPEDRA 5.990
NINJA GOLD 5.990
ONIMUS GOLD 6.490
OUT RUN 5.990
PACMANIA 6.990
PREDATOR 2 6.990
PRINCE DE PERSIA 6.990
RAMBO 6.990
SHINOBI 6.990
SONIC 2 6.990
SPIDERMAN 5.990
SUBMACHINE 5.990
SUPER MONACO GP II 5.990
TAMMANN 5.990
TERMINATOR 5.990
THE SIMPSONS 5.990
TOMMY LARRY 5.990
VIGILANTE 5.990
WONDER BOY III 5.990
XENON 2 5.990

PERIFERICOS

ACTION REPLAY 10.995
ACTION REPLAY 11.495
ACTION REPLAY 7.495
COMETITION PRO II 3.560
CRUISER 4.250
FIGHTSTICK 3.050
KONIX 2.885
MACH I 4.065
MACH III 3.665
NAVIGATOR 3.390
PRO PAD 2.800
SPEEDING 3.460
SPEEDING 3.390
SUPER PRO AUTORE 2.800
TURBO TOUCH (SISTEMA 2 SENSORES) 3.460
VIRTUAL PILOT PROFESIONAL 3.390
SIMULADOR VUELO 17.495

CD ROM

AGE 9.450
AIR WARRIORS 7.995
BARCON ATTACK 9.450
CARMEN S. DIEGO 7.990
ESS MEGA 7.995
FASCINATION 9.450
GOOBINCS II 8.990
GUY SPY 9.450
INCA 8.990
PACIFIC ISLAND 9.990
SHERLOCK HOLMES 13.650
SPORT BEST PACK 9.450
WEEN 9.450

PREMIER COLLECTION

PACK INCLUDE:

AMIGA
TUSKER
TURBO QUEST
THE LAST NINJA

OFERTA

3.995

NOVEDADES

ADAPTADOR COCHE G. BOY 1.770
BOGA GAME BOY 2.190
ATTAVOCES CON AMBU 2.220
HANDY BOY 5.990
LUPA CON LUZ 1.995
SCREENBEAT 4.990
ACTION REPLAY 7.495

NOVEDADES

CHAKAN 6.990
FLASHBACK 7.990
HOME ALONE 6.990
JAMES BOND 007 7.990
LOTH 6.990
ROLLING THUNDER II 6.990
STREETS OF RAGE II 6.990
TINY TOONS 6.990
WESTMANIA 7.990

FORMA DE PAGO

CONTRAREEMBOLSO



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: MAIL GAMES S.A.

C/ PUERTO RICO Nº 6 B - 28016 MADRID

SL deseo recibir contra reembolso (pagándolos al recibir el paquete) los títulos que les indico en este cupón de pedido.

NOMBRE Y APELLIDOS _____

DIRECCION _____

PROVINCIA _____

TEL _____

TELEFONO _____

POBLACION _____

CP _____

CLIENTE Nº _____

PRECIO

PC 5 1/4 ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐ SUPER NINTENDO ☐ GAME BOY ☐

PC 3 1/2 ☐ MEGA DRIVE ☐ NINTENDO ☐

TOTAL **250**

OFERTAS DE LANZAMIENTO

ACTION REPLAY + BLUE BROTHERS DE GAME BOY 10.995

BLUE BROTHERS + LUZ Y LUPA DE GAME BOY 4.990

ACTION REPLAY + BLUE BROTHERS DE NINTENDO 11.995

BLUE BROTHERS + JORDAN VS BIRD DE GAME BOY 5.995

BLUE BROTHERS + SUPERTURRICANE DE NINTENDO 8.995

* SPC, Spectrum - AMS, Amstrad MD, Mega Drive - SNES, Super Nintendo - NES, Nintendo GB, Game Boy - MS, Master System - GG, Game Gear



Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.

REFERENCIA:
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
ANTE que no a

REFERENCIA:
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un
lugar visible la referencia MICROMANIA - S.O.S. WARE

DANIEL SÁNCHEZ (TOLEDO)

LA ESPÍA QUE ME AMÓ

DAVID FERNÁNDEZ (SEVILLA)

Sabemos que muchos programas poseen una dificultad demasiado elevada. Sabemos que, en ocasiones, es fácil quedarse atascado en mitad de uno oventuro. Sabemos que hay multitud de elementos necesarios, sin los cuales es imposible pasar de nivel. Sabemos que todos necesitamos ayuda en un momento dado. Y, también sabemos cómo poner fin a vuestros problemas. Escribidnos y rápidamente tendréis la solución.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

DAVID DE LA MATA (BADAJOZ)

DAVID CANO (MURCIA)

DAVID CANO (MURCIA)

L. CHOUACHOUA (BARNAL)

AVENTURAS GRÁFICAS PARA AMIGA

JOHNNY GARCÍA (MÁLAGA)

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

The adventure game



ALBERTO MAROTO (MADRID)

¿Cómo puedo viajar a Venecia?
JUAN JOSÉ BUESO (MADRID)

¿Cómo paso la escena de las calaveras y el teclado?

J. D. DORTA (TENERIFE)

ERNESTO GONZÁLEZ (BADAJOZ)

JACOBO DÍAZ (LUGO)

De todos modos aquí tienes la explicación. El mencionado juego consiste en cerrar las nueve puertas, para lo cual debes colocar a Bart en una de ellas y pulsar fuego, momento en el que se invierte el estado —si estaba abierta se cierra y si estaba cerrada se abre— de dicha puerta y de las que se encuentren en línea horizontal o vertical con ella. Por ejemplo, si numeramos las puertas de izquierda a derecha y de arriba abajo, activando la puerta 1 (esquina superior izquierda) cambiamos su estado pero también el de las puertas 2 y 3 (en línea horizontal) y el de las puertas 4 y 7 (en línea vertical).

[illegible]

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía propiamente para la propia Sega en la que encontrarás las mejores trucos y ayudas para sacarle el máxima partida a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.
- Más de 500 pantallas a todo color

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

BÚSCALO EN TU QUIOSCO A PARTIR DEL 15 DE MAYO
PÍDENOSLO EN EL TELÉFONO 91-6546164

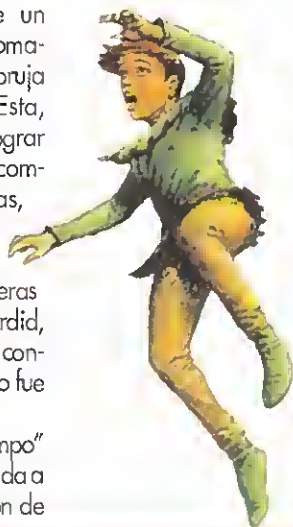


En la profunda saledad que reinaba en las tenebrosas apasentas de la malvada bruja de Enchantia, se oyó un terrible aullido de rabia. La pérfida reina del mal se impacientaba por conseguir el último ingrediente necesario para su nuevo brebaje: el elixir de la vida eterna. "¡Un niño!", gritó, "¡necesito un niño vivo!"

Curse of Enchantia

Enchantia era un próspero país que un día fue tomado por la bruja Meilbrum. Esta, en su afán por lograr la juventud eterna, indujo a sus compañeras a la unión de sus fuerzas, para poder conseguir un túnel de comunicación entre su mundo y el nuestro. Ellas, prisioneras de su vanidad, cayeron en el ardor, malgastando todo su poder en conseguir abrir dicho túnel. Tras ello fue eliminándolas una a una.

"Ahora, sólo es cuestión de tiempo" exclamó, mientras dirigía su mirada a través del pasillo abierto. Pasaron de



tres años en Enchantia, tiempo durante el cual la fiebre urbanizadora llegó hasta la salida del posillo mágico. En los alrededores de la entrada, se había construido un campo de béisbol, donde los hermanos Brad y Jenny jugaban tras sus tareas escolares. Un buen día, mientras Jenny le lanzaba la pelota a Brad la pérfida Meilbrum dirigió su mirada a través del túnel. Sin saber cómo, a la vez Brad golpeó la pelota y... Jenny quedó estupefacta; su hermano había desaparecido.

COMIENZA LA AVENTURA...

Empezamos la odisea en uno de los lúgubres calabozos del castillo que sirve de cárcel a la bruja. Estamos colgados, boca abajo, de unos grilletes anclados en la pared. Seleccionamos el icono de hablar y veremos cómo nuestro amigo pide ayuda. Al oír su grito, el guardián de la celda entra en la estancia increpándolo para que se mantenga callado. Cuando se morcha, tropieza con el es-

calón de la entrada y deja caer una llave. Brad no tarda en adueñarse de ella para abrir sus grilletes. Ya libres, nos damos un poseito por la mazmorra, encontrando en la esquina inferior derecha un doblón de oro. En la pared, localizamos un ladrillo suelta. Lo empujamos y se desploma ante nuestras narices. Cogemos un dip que se encuentra por allí y abrimos con él la puerta de la celda.

Salimos al exterior y nos encontramos en el pasillo de lo que parece será

la salida del castillo. Cogemos una pecera situada en la esquina. Al hacerlo, el guardián del corredor sale pitando. Miramos por la cerradura de la puerta que hay al lado de la pecera y vemos otro guardián. Así que, antes de que salga, ponemos pies en polvorosa, esquivando los mazazos de los guerreros de la estancia, cogiendo los diamantes y monedas que encontramos. En nuestra rápida huida, no vemos el cartel que advertía del peligro por las obras que se están realizando

en el castillo. Por ello, caemos a las profundidades del fosa que lo rodea.

En el fondo nos ponemos la pecera a modo de escafandra pero necesitamos más oxígeno. Nos dirigimos a la roca de la derecha y de allí cogemos un doblón, para volver hacia el pez prisionero, al que liberaremos empujando sobre la reja que lo mantiene atrapado. Examinamos un trozo de tierra removida. Al hacerlo, aparece una lombriz con la que nos dirigiremos hacia la tienda de oxígeno. Salu-

damos al pez que la regenta, y cambiamos el gusano por oxígeno.

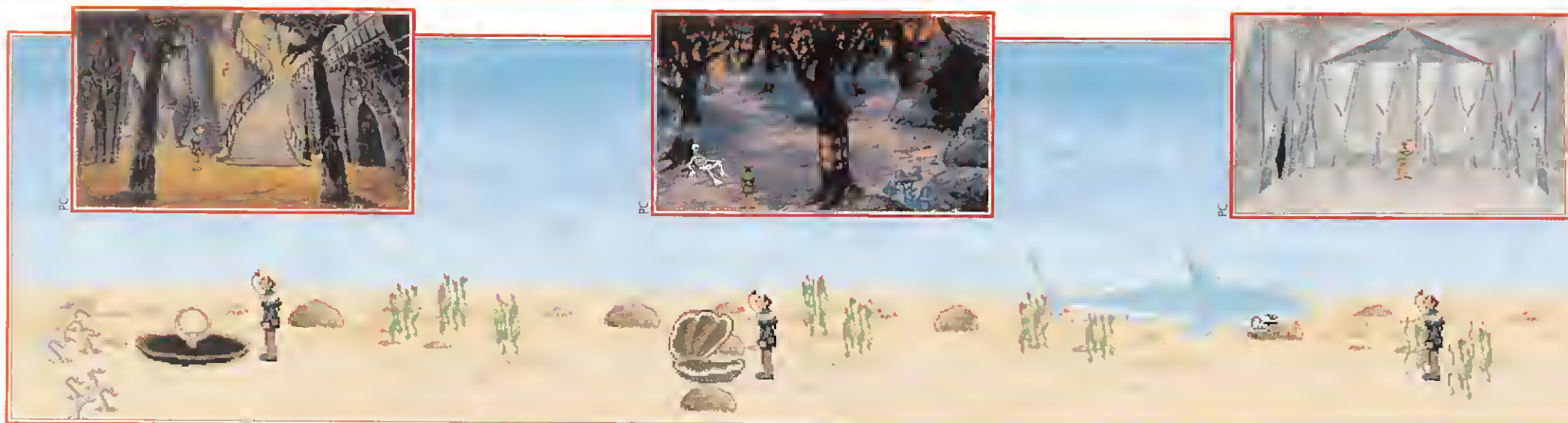
Ahora nos encaminamos hacia las anguilas eléctricas. Ante la imposibilidad de pasar, recogemos una concha que nuestro amigo el pez, agradecido por su liberación, nos facilita, y se la entregamos a la tortuga que se pasea por ahí. Al hacerlo nos permite subir a su cancha para franquear a las anguilas.

Recogemos un fusil, que se encuentra oculta en unas algas, y lo usamos para



CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL



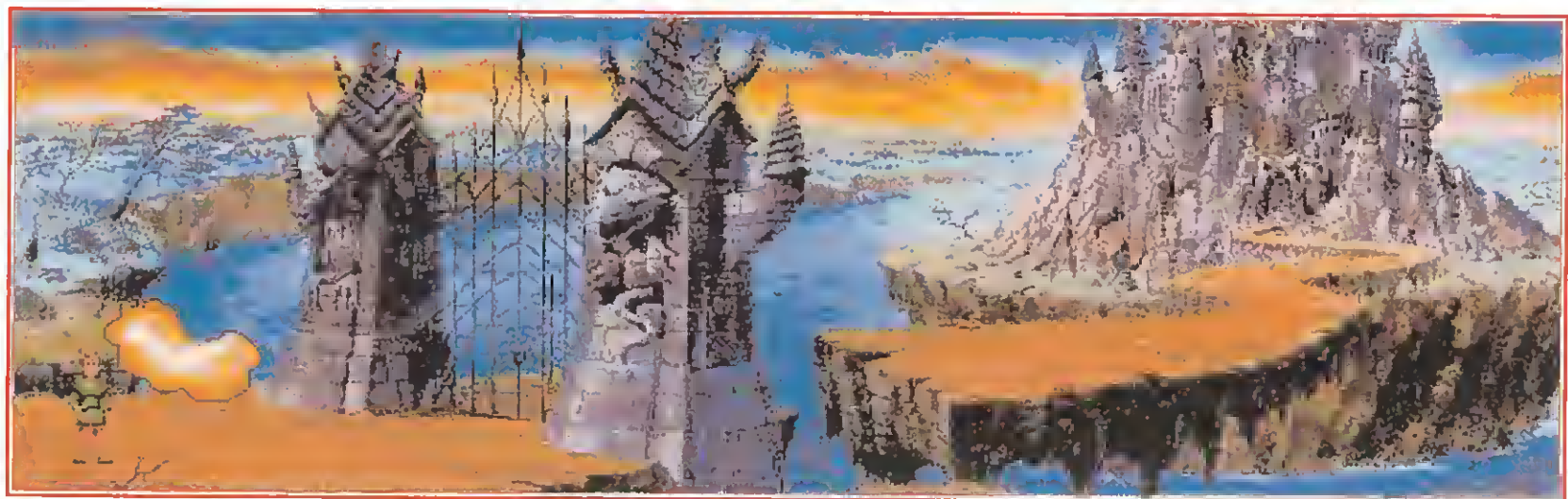


otacor a los tiburones que se interponen en nuestro camino. Llegamos a una ostra gigante que se abre y se cierra, y, aprovechando el momento en que está cerrado, saltamos por encima. Y llegamos al final de esta fase. Insertamos el fusil eléctrico junto al tapán o modo de palanco y nos vemos absorbidos por la fuerza del agua.

SEGUNDA FASE: LAS CUEVAS

El agua nos lleva al interior de una gruta con un pequeño lago. Parece una estancia sin salida. Encontramos, tras una roca, un trozo de algo. Lo cogemos y vemos un pulsador en la pared. Al empujarlo provoca la apertura de la roca que sellaba la gruta. Salimos y nos encontramos en la cueva central. Aquí, y comunicado por diferentes puertas, hay un pequeño laberinto. En primer lugar, observamos en el suelo pedros de tres tamaños. Recogeremos todos los que encontremos a nuestro paso, pero llegar a la cueva inferior. Al fondo de ésta, se encuentra Mr. Rompepedras o quien entregaremos los pedros. La única finalidad de éstas es la de satisfacer las inclinaciones destructoras del anciano. Una vez recogidas suficientes, el curioso personaje nos obsequia con un ovillo de cuerda.

A la izquierda de la cueva inferior, se encuentra una salida que comunica con lo que denominaremos cueva del alud, ya que los temblores que allí se producen han desencadenado un desprendimiento al final de lo mismo. Cerca vemos otro acceso que comunica con la cueva de la moneda, llamada así porque o la entrada observamos tras una piedra una moneda que hay que recoger. A la izquierda, vamos a una gruta donde vemos un monitor que recogemos y una abertura que tras examinarlo, nos revela la existencia de un carrete de hilo, imposible de coger por ahora.



Con el monitor a cuestas, pasamos de nuevo a la cueva de la moneda. A la derecha, encontramos otra gruta con varios agujeros. Al examinarlos, olemos o unos bichitos que nos permiten coger unas ramas. Nos vamos otra vez a la cueva del alud, y entramos en la gruta del fondo a la izquierda. Allí vemos un tablo, una gran roca y un imán en una comisa elevada. Para poder cogerlo, usamos el tablo y la situamos sobre la piedra. Nos colocamos en su extremo y orrojamos el monitor al otro lado. Esta nos impulsa hacia la comisa superior, donde nos apropiaremos del imán. Luego, nos vamos por donde hemos venido.

Unimos el imán y el ovillo de cuerda y nos dirigimos hacia la gruta donde vimos el carrete de hilo. Lanzamos al agujero el artilugio que nos hemos fabricado y el carrete ya es nuestra. Vamos a la cueva inferior donde os habéis percatado de la existencia de un bicho que aparece y desaparece en el barro. En el posillo que le sirve como calle en su vagar, se encuentran unas orgollas. Insertamos el carrete de hilo en ellas, con lo que al pasar deja un trozo de legamo adherido al hilo. Lo cogemos y nos marchamos a la cueva central, donde encontramos otra gru-

ta. En ella, se encuentra el pazo de los deseos, que hasta ahora se encontraba "Out of Order". Ahora vemos cómo el cortelito ha desaparecido y arrojamos la moneda.

Como todo pazo de los deseos que se precie, tiene su mago que nos ofrece tres deseos: dinero, amor y un cosco. Lo que necesitamos es el casco para pasar el alud. Tras la avalancha, entramos en una nueva cueva. Es el fondo de un pozo que, tras lo grave sequía, está sin agua. Saltamos dentro del cubo y nos percatamos de un grabado tallado en la piedra de las paredes: "Sólo los feos saldrán de aquí". Nuestra madre nos hizo muy guapos y sólo nos queda una solución: disfrazarnos. Mezclamos los ramos con las algas y el producto resultante lo volvemos o mezclamos con el legamo. De este modo obtendremos un careto. Alguien nos está izondo, ¿quién será?

TERCERA FASE: EL PUEBLO

Salimos al exterior donde una "monstrua" no deja de achucharnos. En uno de sus "coriños", provoca la caída de la máscara y, asqueada por nuestra

belleza, huye despavorido. Tras la roca central, nos hacemos con otro diamante y nos alejamos hacia el fondo del camino. Llegamos a un río con un puente y al dirigimos hacia él, un solteador de caminos viene corriendo hacia nosotros con malas intenciones. Pero tropiezo con una piedra y se desploma dejando caer su espada. La agarramos y le otacamos, hociéndole desaparecer. En su lugar, se encuentra ahora una bolsa de dinero que nos apresuramos a coger.

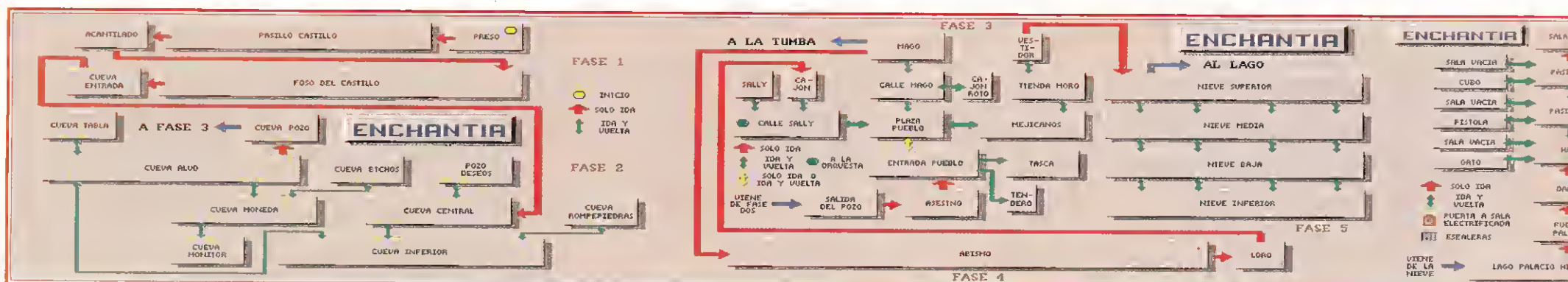
Estamos en la entrada del pueblo y, nada más llegar, dos guardianes nos cierran el paso. Sólo nos queda encaminar nuestras pesquisas en otra dirección. En esta ubicación, se encuentran la tienda de comestibles del río Frank y la taberna. En esta última, el dueño no otiende a razones y nos expulsará cada vez que intentemos traspasar su cuerpo. El tendero una vez saludado, nos indica que vende carne a precio de saldo. Como aquí no podemos hacer nada, vamos al centro del pueblo. Allí se encuentra una fuente y, tras ello, un doblón y un diamante. Los cogemos y nos dirigimos a la izquierda.

Estamos en la calle de la "foca-maga" Sally, donde encontramos una

puerta que nos lleva a una estancia en la que vemos un cajón. Más adelante, vemos la entrada de la tienda de Sally. Entramos y nos dice que con dinero todo es posible. Le entregamos algo de "pasta" y nos informa de la existencia de un moga. Nos marchamos y, continuando hacia la izquierda, vemos uno cucocho que nos impide el paso hacia la parte oeste.

Desandamos lo andado, y nos encaminamos hacia la calle de la derecha. Vemos una boca de riego, un bicho, un par de cerroaduras y dos mejicanos durmiendo. Igualmente, vemos una tienda de disfraces, propiedad de alguien llamado Benn, pero la puerta está cerrada. Así que, otra vez de vuelta. Nos adentramos en la calle central y vemos una manada de borregos que nos impide la salida. A la derecha, hay unos escalinotes que conducen a una casa.

Entramos y vemos una estancia similar a la que encontramos en la calle de Sally. A la izquierda, hay una entrada que, recordamos; es la que nos había señalado Sally. Entramos y nada más hacerlo nos aparece un Mago. Le damos parte de nuestro dinero y, complacido, nos munda, con un hechizo, a la siguiente fase.





Durante el transcurso del programa, tendremos que tratar con infinidad de personajes que nos ayudarán a acabar con la malvada bruja Meilbrum.



En esta incómoda posición comenzamos nuestra andadura en «Curse of Enchantia». Poco a poco, podremos «enderezar» nuestra postura en el juego.

CUARTA FASE: EL ABISMO

En esta fase, aparecemos sobre la cornisa de un abismo que parece no tener fondo. Seguimos la cornisa y lo primero que nos encontramos son unas ratas suicidas que nos hacen ver dónde nos llevaría el mínimo fallo. Llegamos hasta un entrante donde hallamos unos guantes. Los cogemos y continuamos. Pero una piedra nos impide el paso. Lo empujamos y la hacemos caer en un saliente, para saltar sobre ella y llegar al otro extremo.

En este punto, debemos tener cuidado con una roca que cae desde la zona superior. Tendremos que evitarla, si no, un buitre salvador vendrá en nuestra ayuda, devolviéndonos al principio. Lo siguiente que encontramos son unos botones en la pared y un mutante que nos electrocuta. Para evitarlo, usamos los guantes, lanzándolo hacia el abismo. Los botones que hay que empujar son el 1, 2 y 4. Una vez pulsados, vemos cómo se nos habilita el paso. Recogemos un rollo de cuerda que algún despistado se dejó y seguimos avanzando con precaución, ya que el siguiente peligro es un alud. Esperamos a que empiecen a caer las

piedras y, una vez hayan cesado, vamos hasta el entrante rocoso de la pared. Aguantamos un nuevo alud y seguimos hasta el siguiente entrante. Allí encontramos una pastilla de jabón que recogemos y, una vez haya finalizado la «lluvia», salimos zumbando.

Llegó la hora de panerse el jabón en la cabeza, con lo que una pequeña piedra que nos rebotaba en el «coco», quedará adherida a él. Con ella, le atizamos a un peñascos, que cae, facilitándonos un puente. Continuamos y un nuevo corte nos impide el paso, pero lanzamos la cuerda y saltamos sobre ella. Encontramos una inscripción en la pared que examinamos, resultando ser aquellas famosas palabras mágicas de «Abrete Sésamo».

Seguimos adelante, ya que otra enorme roca está dispuesta a aplastarnos; si lo hace, nos tocará volver al principio. Conseguimos franquearla y llegamos hasta lo que parece el final del abismo. Un corte a nuestra derecha y una gruta al frente nos impiden avanzar. Emulando a Alí Baba, echamos mano de nuestro nuevo bocadillo y pronunciamos las palabras mágicas, presenciando cómo surten su efecto sobre la gruta del fondo. Nos adentramos en ella, esperando encontrar

mil y un tesaros. Lo único que encontramos es un viejo loro que, al saludarlo, nos hace ver un ventilador y un extintor. No contento con habernos hecho polvo el cerebela, nos convierte en rana saltarina, que de un enorme salto se planta de nuevo en la casa situada en la calle de la maga Sally.

Menos mal que en el trayecto hemos vuelto a nuestra apariencia real. Nos encaminamos de nuevo hacia casa de Sally, para ver si nos da alguna otra pista y..., efectivamente, tras darle algo más de «money» y echando mano de su bala mágica, nos indica que encaminemos nuestros pasos hacia la tienda de Benn. Igualmente, vemos a la cucaracha del final de la calle, franquear el paso a una imagen nuestra con cabeza de cerdo. Nos dirigimos hacia la tienda de Benn y comprobamos que ahora se encuentra abierta, permitiéndonos el paso.

En de la tienda conoceremos al moro Benn, que, como todos, sólo entenderá con «pasta gansa». Le damos algo de la nuestra, con lo que nos ofrecerá un vestido de mujer. Lo cogemos y nos marchamos hacia el vestidor del fondo. En él, nos ponemos el vestido, pero no satisfechos por nuestra femenina apariencia, nos lo volvemos a quitar

colgándolo de la percha. Al hacerlo activamos un resarte oculto que nos abrirá la puerta hacia la siguiente fase.

QUINTA FASE: LA NIEVE

Por la puerta del vestidor hemos ido a parar a una llanura helada. Lo primero que encontramos es una tabla. Caminamos hacia la derecha, hasta ver el borde del acantilado e igualmente hacia la izquierda, donde veremos una comisura inaccesible.

Nos dirigimos abajo, donde se extiende la llanura. Allí vemos cómo un pez salta en un orificio practicado en el hielo por un esquimal, y nos vamos hacia la derecha. Encontramos a un nativo intentando pescar en otro orificio, junto a su iglú. Nos acercamos a él, pero sin saber por qué, cae al hielo como un fardo.

Continuamos más hacia abajo y en el siguiente nivel encontramos un bote de spray y un bichejo encerrado en un bloque de hielo. Cogemos el spray y nos marchamos hacia el esquimal. Nos ponemos el spray, ya que el olor nauseabundo de los bichos del pueblo ha impregnado nuestras ropas. Con ello, el esquimal ya no se desmaya vic-

tima de nuestro «apestado» cuerpo. Le saludamos y nos indica que está dispuesta a intercambiar la caña por un sabroso pescado. Vamos hacia el orificio donde saltaba el pez y lanzamos la tabla con el fin de tapanar la abertura; el pez queda encima de ella. Lo cogemos y se lo cambiamos al esquimal por su caña.

Bajamos de nivel y nos dirigimos hacia el témpano de hielo. Usamos como arma la caña, rompiéndola en mil pedazos y preparando un fuego con ella. Así, el bloque se derrite, con lo que el bichejo queda a salvo. Nos ofrece su mano para que le ayudemos a levantarse. Al hacerlo, subimos al nivel superior, para bajar otra vez a recoger las cenizas que la hoguera ha dejado. Bajamos aún más de nivel, y en éste último nos sorprende la presencia de un abominable hombre de las nieves. Pasamos junta a él para presenciar cómo devora a un indefenso animalito. Continuamos hacia la derecha para encontrarnos con una morsa. Al saludarla, nos indica que nos marchemos hacia la izquierda. La abedecemos y vemos cómo, a la izquierda del yeti, han aparecido dos balas de nieve (si no es así, subid y bajad de nivel, hay ocasiones en que no aparecen). Las cogemos y las lanzamos sobre el yeti, que mosqueado corre hacia nosotros para vengarse. Pero, menos mal, un trozo de madera oculto en el lago helado le hace tropezar, liberando al animalito y dejándole «grogui».

Conseguido nuestro objetivo, decidimos largarnos de tan gélida lugar, por lo que nos encaminamos hacia el primer nivel. Encontramos a la izquierda a la morsa roncando. Utilizamos su corpachón como puente para acceder a la comisura situada tras ella. Una vez allí, sólo se nos ocurre pedir ayuda. Al hacerlo, un serrucho hace un orificio en la pared. Es nuestro amigo helado que, agradecido por haberle librado



de una muerte, nos franquea el posa a la siguiente fase.

SEXTA FASE: EL PALACIO DE HIELO

El camino abierta por nuestro amigo do a la salida de una caverna que comunica con un lago. En la orilla encontramos una borca. Saltando sobre ella, navegamos a la orilla opuesta. Pero la borca se hace añicos, por lo que ganamos la orilla so pena de fenecer congeladas. De pronto recordamos que teníamos en nuestros bolsillos los restos de la combustión de la caña. Los cogemos y los lanzamos al lago. Estas hacen brotar del fondo del lago una serpiente que, sobre su lomo, nos conduce hasta las puertas del palacio de hielo situado en la orilla opuesta.

Las puertas se encuentran cerradas a cal y canto y, examinando la fachada del palacio, encontramos unas estalactitas que al ser pulsadas, emiten notas musicales. Indudablemente, son una combinación secreta que nos permite abrir las pesadas puertas.

¿Pero cuál es la combinación?

Cavilando, cavilando, observamos a unos simpáticos pingüinos que pasean por el borde del lago. Fijándonos con detenimiento, nos damos cuenta que, al igual que las estalactitas, van de menor a mayor. El más pequeña de todos queda rezagado al dar tres pequeños saltos, para continuar con sus, sin duda, hermanitos. ¿Es esa la clave?, nos preguntamos. Tres pequeños y a continuación en escala ascendente. ¡Vamos a verlo! ¡Tin, Tin, Tin!, ¡Toon!, ¡Toon!, ¡Toon!

La puerta se abre, provocando con su ruido el susto de los pingüinos que se lanzan al agua. Entramos en palacio, encontrándonos en una estancia donde vemos un cepillo de borrar que cogemos y una mesa con tres dados. Nos hacemos con los dados y los lanzamos. Esta provoca, al azar, la apertura de alguna o algunas de las puertas que en la siguiente estancia se

hallan diseminadas a izquierda y derecha, en un total de dieciséis, ocho a cada lado. De estas ocho, sólo se abren las seis primeras y en cada una de ellas encontraréis lo siguiente:

IZQUIERDA	DERECHA
1. GATO	Nada
2. Nada	LUPA
3. PISTOLA	Nada
4. Nada	EMBUDO
5. CUBO	Nada
6. Nada	ESTALACTITA

La pistola y el trozo de estalactita hay que hacerlos caer de su alojamiento, usando el cepillo de borrar. Tenemos que jugar a los dados, las veces que sean necesarias, para recoger todos los objetos de cada una de las solas. Con estos, nos dirigimos hacia el artificio que, a modo de contrapeso, está en el hall de entrada, insertando la pistola en su funda. Como consecuencia del aumento de peso, el platillo situado en el extremo opuesto baja. De esta forma, podemos coger un trozo de cristal y una botella de aceite.

Nos dirigimos con todo ello hacia el fondo del pasillo, donde encontramos un silbato en el suelo. Lo recogemos y lo mezclamos con el embudo. Nos acercamos a la ventana del fondo, examinándola, para ver cómo nuestro amiguito nos invita a salir por allí. Usando el megáfono construido a modo de arma, lanzamos un pitido que rompe los cristales. Ahora sólo nos falta pegar un solta hacia la solida. Este nos lleva a otra estancia en la

que vemos un rayo que protege la puerta de salida. Igualmente observamos la presencia de cuatro marcas en el suelo. Recordamos que el cristal refleja los rayos y situamos por orden, en cada uno de ellos, la lupa, el cubo, el trozo de cristal y el trozo de estalactita. Por reflexión, provocamos la destrucción del cañón del rayo al dirigir éste hacia su lugar de procedencia, con la que tenemos vía libre.

Nos acercamos a la puerta e insertamos el gata en el orificio inferior que



esta posee. Como somos muy fuertes, la levantamos como si fuese de papel. Cruzamos el umbral, yendo a parar a una nueva estancia, donde la reina del palacio, única superviviente de la motanza de Meilbrum, nos impide con su hechizo congelador acercarnos al trono por el único acceso abierta. Caminamos hacia ella y al volverse de color amarillo, señal de su hechizo, soltamos para esquivarlo, dirigiéndonos hacia el trono. Llegamos por fin, y la reina bruja presencia cómo un resorte oculto bajo el asiento nos lanza hacia la habitación superior.

Entramos en lo que parece es una estancia vacía con una puerta al fondo. Seguimos hacia ella pero..., a mitad de camino una mano nos caza al vuelo. Sólo nos queda una solución: ponemos el aceite encantrado en el platillo. Nuestro cuerpo se hace resbaldizo y nos libramos del puño. Pasamos a la siguiente estancia, que es la entrada a un pequeño laberinto. Hay varias salas vacías a excepción de una, en la que encontramos una caja de cerillas. Las cogemos y seguimos nuestro deambular por las salas hasta hallar la última estancia de este palacio. Entramos en ella, y vemos un goblin apoyado en el dintel de la que parece es la única solida. A su derecha, vemos un extintor como el que nos señaló el loro.

En el centro de la estancia, observamos una columna de hielo y también que al ocultamos de la vista del goblin, éste se pone a dormir. Esperamos a que dé cuatro o cinco saplidos y nos dirigimos hacia él con cuidado de no pisar las losos sueltas que provocarían que despertase. Mezclamos la cerilla suelta con su pie y le atacamos con la caja. Al hacerlo, se enciende la cerilla, provocando que el goblin salte a través del techo dejándonos en paz.



Tras superar todos los problemas que nos plantea «Curse of Enchantia», volvemos al lugar del que fuimos «transportados». La sensación es inigualable.

Caminamos hacia el extintor, haciéndonos con él y, al hacerlo, aparece el moro Benn, que nos devuelve al interior de su tienda. Como ya no nos hace ni caso, decidimos volver a ver al Mago, para intentar averiguar la última revelación de Sally. Entramos en su morada, y al igual que la vez anterior, le ofrecemos nuestro dinero. Él nos coloca sobre nuestra carita la cabeza de cerdo que nos pronosticó Sally y con ella nos dirigimos hacia la cucaracha de su calle.

Al pasar por la plaza, observamos que el camino hacia la entrada del pueblo, ha sido bloqueada, por lo que la única solución la tiene la cucaracha. Comprobamos, al pasar frente a la tienda de Sally, que ha cerrado sus puertas y vemos cómo la cucaracha nos abre el paso a la siguiente fase.

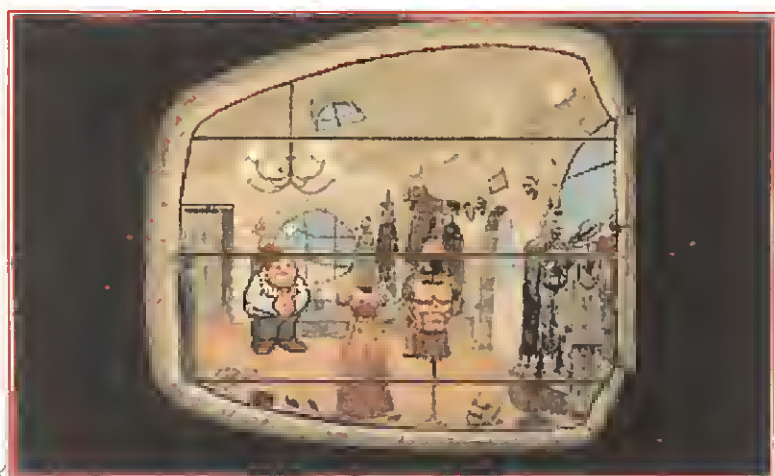
SÉPTIMA FASE: LA ORQUESTA

Aquí, el camino nos lleva a una explanada donde hallaremos una orquesta que toca muy mal. Frente a ella, vemos una meso de mezcias

y a la derecha una puerta que por el momento no será posible abrir. Caminamos a la izquierda y, oculta tras un montón de paja, cogemos un pa-co. Más a la izquierda, vemos un buzón y un montón de cartas que dejamos en paz por el momento. En el extremo izquierdo se encuentra un volcán que escupe lava. Esquivando las bolas de fuego, conseguimos apropiarnos de una bondeja metálica y con ella en nuestro poder, volvemos hacia la orquesta.

Por la parte inferior de esta pantalla, comunicamos con una zona desértica. Observamos a un musiquero con su cassette a cuestas, impidiéndonos el paso al interior de una gruta. Al soltarlo, nos pide una cinta grabado con música. Seguimos odelante, tropezándonos con una enorme nariz a la que ponemos en fuga cosquilleándole con las ramitas de paja. Continuamos caminando y encontramos un montón de bolígrafos. Los examinamos, encontrando un boli y un sello. Vemos un montón de trapos junta a un desguace y allí nos apropiamos de un calcetín. Hay también unas escaleras que con-





Los puntos de vista conseguidos a lo largo del juego son sorprendentes, como éste, en el que vemos a un comerciante a través de la ventana de su tienda.

ducen hacia abajo y por ellas nos lanzamos, yendo a porar a otro montón de mandos a distancia.

Examinándolo, podemos coger uno como muestra. Nos dirigimos hacia el fondo, apareciendo junto a un barco encallado en la arena. En un boquete del casco se encuentra un robot metálico que nos impide la entrada. A la derecha contemplamos un tesoro y hacia él nos dirigimos con la idea de llenarnos los bolsillos. Pero sólo podemos mezclar el calcetín con unas pocas monedas, consiguiendo una cachiporra. Atacamos con ella al robot, produciéndole un fuerte dolor de tuercas, con lo que nos abrimos paso hacia el interior del casco del barco. Dentro encontramos dos tablas que, tras cogerlas, tiramos; primera una y luego otra formando una "T", la que nos permite pasar el charco hasta la otra orilla. Allí, en la zona correspondiente a la popa del barco, hallamos una bayeta que guardamos. Salimos y nos dirigimos a la izquierda, vistumbrando un montón de cintas de cassetes, de las que cogemos una. Nos dejamos caer por el acantilado, que nos conduce de

nuevo al montón de cartas. Cogemos una que destaca sobre las demás y la mezclamos con el sello, para posteriormente insertarla en el buzón. Tras ello, nos encaminamos de nuevo hacia la meso de mezclas, donde insertamos la cinta de cassette. A continuación usamos el mando a distancia que nos permite extraerla de su alojamiento. Se la entregamos al musiquero, observando que tiene en su poder la carta que hemos enviado y que nos entrega a cambio. De su interior, socamos una tarjeta magnética.

Entramos en la gruta, y tras examinar todos los rincones, pedimos ayuda inmediata. El eco hace caer las piedras descubriendo un frasco de detergente. Lo cogemos y nos marchamos hacia la puerta del lado de la orquesta. Insertamos la tarjeta en la ranura, yendo a parar sobre una nube en la que se encuentra un soko de arena. El viento es muy fuerte en la zona, y nos impide llegar a la bolso. La solución es andar a izquierda y derecha para que el propio viento nos acerque a ella. Cogida la bolsita, nos dejamos caer al vacío que nos conduce a la orquesta.

Nos vamos de nuevo a la zona desértica y llegado a un punta, donde se encontraba la enorme nariz, presenciamos cómo de las nubes cae una puerta que nos permite salir del arrenal. Entramos por ella y damos con nuestros huesos en una sola, al final de la cual podemos ver el otro objeto indicado por el loro. ¡El ventilador! Una reja nos cierra el paso, por lo que investigamos en la zona que nos queda libre. Encontramos una mancha en la pared, sobre la que tiramos el detergente. Usamos sobre él la bayeta localizada en el barco y al limpiar contemplamos un botón. Lo empujamos y..., la reja se levanta. Vamos hacia el ventilador y..., ¡¡CHISKSSSS!! electrocutado en el acto. Dándole vueltas a la mollera, llegamos a la conclusión de que la arena es aislante, por lo que lanzamos el contenido de la bolsita sobre la placa electrificada. A continuación, lanzamos la bandeja sobre la arena, y con un pequeño impulso..., ya está.

Cogemos el ventilador y, haciendo un nuevo uso del clip que nos ha acompañado durante todo este tiempo, descerrajamos la puerta de solida. Esta nos conduce de nuevo al puente en el que nos atacó el saltador. Nos encaminamos por última vez al pueblo a visitar a nuestro avaro Mago, para ofrecerle nuestros últimos ahorros. Para no ser menos que en anteriores ocasiones, nos lanza un nuevo hechizo que nos transporta, por fin, a la última fase.

OCTAVA FASE: LA BATALLA FINAL

En esta ocasión, el Mago nos transporta al interior de una tumba. Indefensos, examinamos los restos que nos rodean, localizando un trozo de hueso.

Usándolo como arma, practicamos un boquete que nos permite tamar una bocanada de aire fresco. Salimos al exterior, encontrándonos en un tenebroso cementerio. Cogemos una pala situada en una tumba anexa a la nuestra y caminamos hacia adelante.

El mismísimo cande Dracula sale a nuestro poso, llevándonos de nuevo al interior de la tumba. Tras varios intentos por salir de allí, conseguimos enganar al malvado, corriendo hacia la izquierda de la tumba. El, en su afán por chuparnos, no ve el agujero de la misma, cayendo en su interior. Procurando esquivar a unos gusanos que surgen de las profundidades de una tumba cercana, caminamos hacia la derecha, donde, de nuevo, el conde nos espera. Esta vez no nos ataca, por lo que aprovechamos para endiñarle un polazo en la cabeza. Huye hacia una lápida cercana y nosotros la empujamos, dándole donde más le duele.

Tras ello, se volatiliza y abriéndonos poso entre las tumbas, recogemos una cruz, unos platillos, una bandeja de plata y por fin, junto a la que fuera nuestra tumba, un pon de ajo. Sucesivamente, iremos buscando a nuestro enemigo y le atacamos con todo lo que hemos recogido a excepción de la bandeja. Todo lo usamos como arma, excepta el pan que comemos, lanzándole un erupción. Cogemos una as-

piradora que se encuentra en la reja de salida del cementerio, momentos antes de socudirle los platillazos finales que conducen a su huida del lugar. Aprovechamos que abre la puerta para marcharse y lo hacemos tras él.

Nos encontramos en la explanada de un bosque, en la que hallamos un esqueleto. Viendo que no nos hace caso decidimos marcharnos del lugar. Los dos caminos del fondo nos conducen a la reja de entrada al castillo de la bruja. Unas gárgolas flameantes, intentan ponernos morenitos, pero esquivándolas, empujamos la reja y nos adentramos en el camino que nos lleva a la entrada del castillo. En el hall, vemos una escalera a la que no tenemos acceso y dos entradas a ambos lados de la estancia. Nos vamos a la izquierda, donde hallamos, en un rincón de la sola, un anillo.

Salimos y nos encaminamos hacia la otra entrada. Allí se encuentra la biblioteca. Nos percatamos de la existencia de un libro que empujamos, activando un resorte oculto, que nos abre el pasa a la guarida de la bruja.

Intuyendo el duelo final, nos adentramos en la cámara: Meilbrum nos aguarda. Tras un hechizo paralizador, comienza el duelo. En primer lugar, nos envía hordas de espíritus a los que derrotamos usando la aspiradora del cementerio. Posteriormente, usa el hechizo de bolas de fuego, pero cogemos el extintor y lo apogamos. Meilbrum usa su más poderoso hechizo; el rayo aniquilador de voluntades. Recordamos

los consejos del loro, y, usondo como arma el ventilador cuando el rayo se encuentre a mitad de camino entre la péfida bruja y nuestro héroe, le devolvemos su propia "medicina".

Meilbrum cae derrotada. Nos resta devolverla a la dimensión de la que un aciago día se ausentó. Unimos el anillo a la bruja y, con la satisfacción del deber cumplido, usamos por última vez el túnel que une los dos mundos.

Luis Luque.

El duelo final contra Meilbrum se desarrolla en su siniestro castillo. Allí demostramos lo que hemos aprendido en la aventura.





Por Santiago Erice

¡VIVITO Y COLEANDO! MIGUEL BOSÉ



Pese a que las partadoras del estandarte de la libertad de expresión —mal utilizada en muchas ocasiones— hayan dicha la contraria repetidas veces, la barba de tres días de Miguel Bosé sigue vivita y coleanda. La demuestran dos películas rodadas recientemente («La nuit sacrée» de Nicolas Klotz y «Mazeppa» de Bartabás) y, sobre toda, la aparición de un nuevo álbum, «Baja el signo de Caín», tras una larga ausencia discográfica (desde «Los chicos no lloran» en estudio y el «Directo 90» en vivo) ¡Al fin la prensa cardíaca puede encargarse del personaje sin necesidad de buscar excusas en el mundo del culebrón!

Sus fans más maduras aún sueñan con el Miguel de «Linda» (¿saben que ya ha cumplido las treinta y siete?) pero las más jóvenes son conscientes de que ha crecido y buscan en él un espejo de «la modernidad» en el que reflejarse (amén, por supuesto, de un ideal libidinoso nunca cumplido).

Bajo la dirección del productor Ross Callum —que también la ha sido de Enya o Howard Jones— en «Bajo el signo de Caín» ha mezclado culturas y músicas como el pop-rock anglosajón, lo celta, el «guaracha» latinoamericano, la «new age» o el flamenco. Y lo ha conjugado con unas letras que hablan de ecología, de amor, de chicas de redondeadas y protuberantes formas, de gitanas, de recuerdos, de exiliadas y, por supuesto, de las «intrépidas» y «particulares» andanzas de los medios de comunicación social.

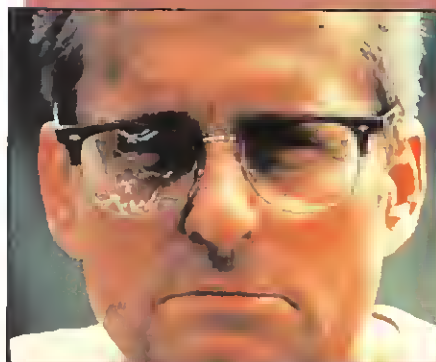


LA PARANOIA AMERICANA

«UN DÍA DE FURIA»



Un 12 de junio de 1991, o un tipo opododo «D-Fens» se le cruzaron definitivamente los cables. Hosta ese día era un americano normal, pero yo no pudo resistir más ni los atascos de tráfico, ni a los delincuentes collejeros, ni a los extranjeros, ni a su ex-esposo, ni a su monótono trobojo, ni al Estado ... Abandonó el coche, destruyó una tienda con un bote de béisbol y se introdujo en una espiral de violencia sin fin. Un policía o punto de jubilarse y ogobiodo por su esposo, colegas, jefe y ex-omonte inició su búsqueda y capturo.

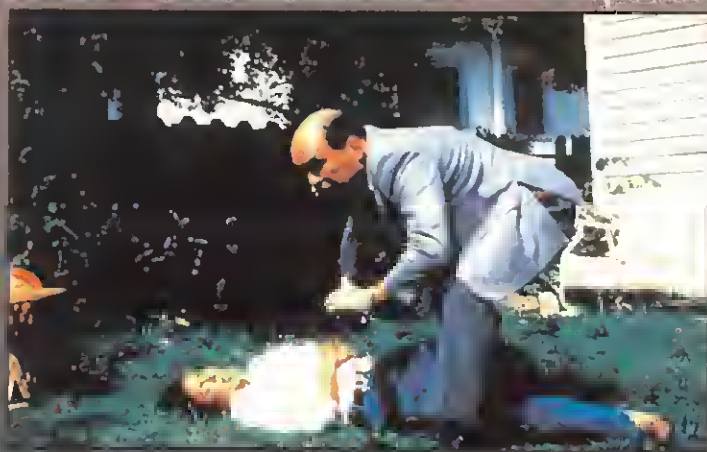


En el fondo ambos se entendieron: formon parte de uno «clase medio» que ha visto destruidos sus sueños.

Bojo este punto de vista, «Un día de furia» es lo ombligo historio de una frustración.

Con tal argumento, no es extraño que esta película dirigida por Joel Schumacher («Línea mortal», «Un toque de infidelidad», «St. Elmo, punto de encuentro»)

hoy sea un espectacular éxito de taquilla en los Estados Unidos. Protagonizado por Michael Douglas, tras lo polémico «Instinto básico», y por Robert Duvall («Motor o un ruiseñor», «Apocalipsis Now», «Bullit») en los papeles de D-Fens y el policía Prendergost, respectivamente, no se puede negar su oportuno actualidad. Radado en clove de «thriller» melodramático y exce-



lentemente interpretado, pretende ser una reflexión sobre la violencia en los sociedades modernas.

Ideológicamente dudoso, es un buen testimonio más o menos noturrolista y «hollywoodiano» de los peligros que se esconden tras uno culto y uno forma de vida (occidental). Los grandes urbes producen auténticos monstruos.

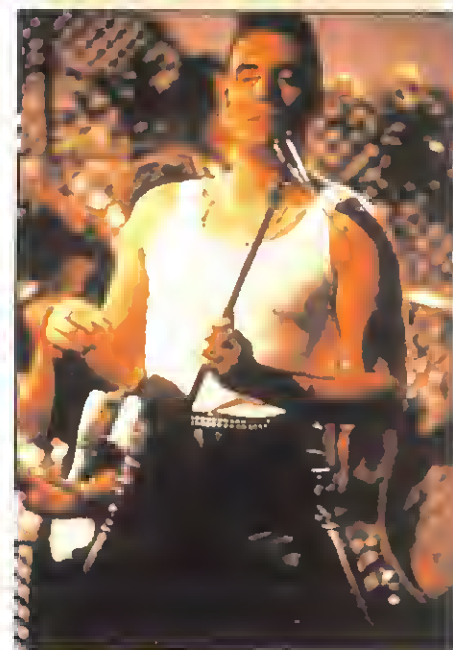
UN TIPO DURO EN EL 93 LOQUILLO



Loquillo siempre le ha gustado meterse en líos, y si no le ha gustada, realmente la disimula muy bien.

Abogada de causas sin futura, fascinada por las perdedoras, mesiánica y justiciera, visceral en sus pronos, posee el encanto de esas personajes de cine negro hanestas y solitarias a de las viejas vaqueras que al final se quedan con la chica.

El Loquilla del 93 lanza un grito de resistencia: «Mientras res-



piremas». Y lo hace con tres pilares musicales: el rock duro, el country y la canción francesa.

El nexa de unión entre ellos es su voz, su banda —las Trogloditas, por supuesto— y unas letras teñidas de izquierdismo, entendiendo por tal la reivindicación de las desheredadas.

Como el espigado músico ya no es un chaval, las temas están anegados de melancolía; como aspira al reconocimiento intelectual, construye poemas; como será «genio y figura hasta la sepultura», las personajes de los que habla en sus temas no se en-

DEL ROCKABILLY AL ROCK SUREÑO GATOS LOCOS



Cada dos años aparece en el mercado un nuevo disco de Gatos Locos (el último ha sido «Calle del deseo») y, también cada dos años, esta banda catalana se muestra más abierta en su aproximación al rock. Al principio —especialmente en «Gatos Locos» y «Na esperes al sábado»—, era el típica grupe adolescente fascinado por el rockabilly, una panda de «teenagers» que aglutinaba en sus conciertos chicos de alta tupé y chicas de faldas vaporosas. Tan ingenuas como una «High school» de película norteamericana, tan enamoradizas como una balada de amor de Elvis Presley cantada a la luz de la luna en una solitaria playa.

Según han ido creciendo en edad, dignidad y gobierno (a partir de «Una vez más» se empieza a notar claramente) los chicos de Gatos Locos, léase su música, han ampliado bastante sus horizontes. Las letras ya no se centran obsesivamente en el amor y el rock deja de ser exclusivamente rock and roll para asumir más influencias. Con el sur de Estados Unidos siempre como bandera, las guitarras se endurecen y descubren el rhythm and blues, ZZ Top, Allman Brothers o Ray Vaughan.

No es que se transformen en abuelos, pero sí que pasan de la adolescencia a la juventud. Y como en Texas y tierras adyacentes lo latino está muy presente, en Gatos Locos también hay un lugar para el apasionamiento —siempre tremendista y excesiva— de lo hispano.



cuentran cerca del poder a del mundo de las finanzas.

Toda esto conforma su particular forma de entender la vida, que será producto de la edad, de una rock and roll star, o acaso de un tipo que sueña con ser pirata!

«SÓLO PARA LOCOS» MARC PARROT



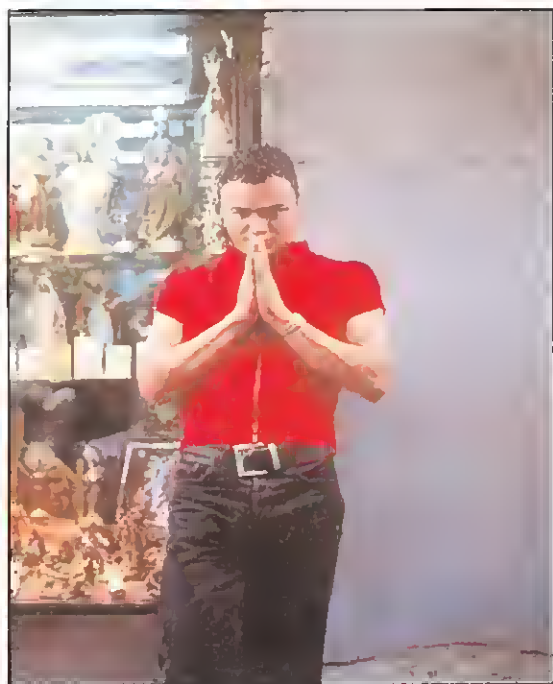
Las arígenes musicales de Marc Parrot habría que buscarlas en un grupo ya desaparecida, Regresa a las minas. Sin embargo, el presente se encuentra en su disca de debut en solitaria, «Sólo para locos», un trabajo en el que el autor (cama se expresa en la carpeta) se mueve entre la dulce bandad angelical y la divertida malignidad del pecada.

Así es, vicia y virtud unidas y, al misma tiempo, can-trapuestas en lucha dialéctica para una prapuesta pap.

Las influencias de Marc Parrot san variadas y se encuentran en la música que se ha hecha en este país durante la última década. Pasee "rics" de Santiago Auserán y Radia Futura, tratamientos guitarreros par las que han circulada las Héraes del Silencia, taques bailables que ya intuyó el desaparecida Tina Casal, brates melódicas nar-teñas de gente cama La Dama Se Escande...

La dice Parrot en una de las canci-nes: "Say el tercer aja, say el sexta sentida, say el octava pasajera/Say la quinta esencia, say el séptima sella/ya say el que me hundí primera". Es muchas cas-as a la vez.

¿Música que sólo escucharán las la-cas?, cama preten-de el autor can el título del álbum.

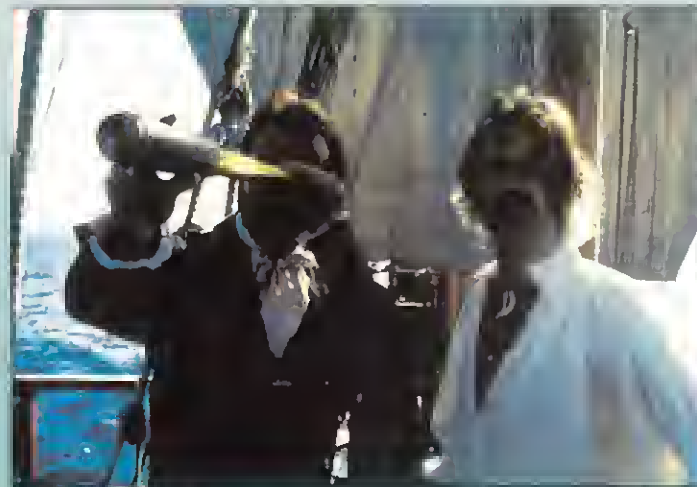


AVENTURAS EN UN MUNDO ESCLAVISTA «HAVANERA»



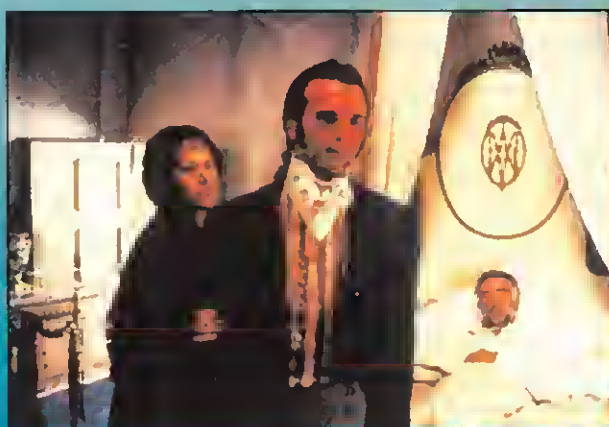
La exótica munda de ga-leanes que surcan las mares cargadas hasta las tapes de multitud de esclavas y el curia-sa ambiente de las ca-lanias na ha sida trata-da, habitualmente, par el cine europea.

Salamente par esta razón ya resulta atractiva el visianada de «Havanera», una película de respetable presupuesto -cuenta para su praducción can más de 400 millanes de pesetas- dirigida par Antani Verdaguer («El escate», «La telaraña») e interpretada en sus principales papeles par Aitana Sán-chez-Giján, Fernanda Guillén Cuerva, Abel Falk, Jordi Dauder y Patrick Bauchau, amén de una amplia calección de "calabaradares especiales" cama Assumpta Serna a Xabier Elarriaga.



En «Havanera» se nas presentan muchas his-tarias: la de mujeres can vacación de sufrida-ras que a veces se rebelan, la de las relaciones comerciales can carne humana, la del chaque entre el nuevo y el vieja munda..., en un marca plagada de matines en inmensas navías, per-secuciones de esclavas, amares apasionadas y/a cinicas, buenas y malas enfrentadas..

Cine para toda la familia donde se ha puesta un cuidada especial en la ambientación histó-rica (la acción se desarrolla durante el siglo XIX). Cine que intenta conjugar la comerciali-dad, el guño intelectual europeo, el melodra-ma y el género de aventuras.



¡CREA TU PROPIO JUEGO CON 3D CONSTRUCTION KIT 2.0!

Habrás visto ya en las páginas de la revista que se acaba de comercializar el programa 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 (versión Amiga y PC) con el cual puedes crear tu propio juego. **MICROMANIA** te reta a que pongas tu imaginación en marcha y nos envíes un juego creado por tí.



EL JURADO

estará campuesta par Roberta Rallán (Praduct Manager de DRO SOFT), Daminga Gámez (Directar Editorial de MICROMANIA) y Javier de la Guardia (Redactar Jefe de MICROMANIA).

TERCER PREMIO

Dos lotes de 3 juegos de DRO SOFT (Ashes of Empire, Bot II, Perfect General), o elegir entre formato PC ó AMIGA.



PRIMER PREMIO

Un estupendo AMIGA 1200 de COMMODORE, con microprocesador Motorola 68020 de 32 bits o 14 Mhz, 2 MB de memoria RAM, gráficos desde 256 colores hosto 262.144 de uno poletto de 16 millones y sonido estéreo.



Un lote de 3 juegos de DRO SOFT (Dork Seed, Lemmings 2 y AV-8B Horrier Assault), poro tu AMIGA.



SEGUNDO PREMIO

Cuatro lotes de 6 juegos de DRO SOFT (Dork Seed, Shodowlands, Lemmings 2, The Humons, ¡Oh no more Lemmings! y Rome AD92), o elegir entre formato PC ó AMIGA.

Entre todas las juegos recibidas el jurada eligirá las siete mejares juegos (Un 1º Premio, Cuatra 2º Premias y Das 3º Premias), valaranda la creatividad, gráficas, originalidad, nivel de adicción, etc.

Carta, Capiro o Fotocopia este cupón y envíolo junto con tu programa creodo can 3D Construction Kit 2.0 (versión Amiga ó PC) a:
HOBBY PRESS, S.A. Revista MICROMANIA. C/Ciruelas, 4,
San Sebastián de las Reyes, 28700 Madrid.

Indicanda en una esquina del sabre: **CONCURSO 3D KIT.**
No alvides enviar a DRO SOFT la tarjeta respuesta incluída en el programa 3D Kit 2.0

BASES DEL CONCURSO:

- 1.- Sólo serán válidas las trabajos enviados can fecha de matasellos comprendida entre el 25 de Marzo y el 1 de Julio de 1993.
- 2.- Para que el trabajo presentada pueda entrar en concurso, el porticipante deberá enviar la tarjeta postol-respuesta que se incluye en el interior del programa 3D Construction Kit 2.0 a DRO SOFT S.A.
- 3.- El jurada emitirá su falla entre el 7 y 15 de Julio de 1993.
- 4.- El resultada se publicará en las póginos de la revista MICROMANIA.
- 5.- El premio no será canjeable por dinero.
- 6.- La porticipación en este concurso implica la ocepación de todas sus boses.

CONCURSO 3D CONSTRUCTION KIT 2.0

Nambre y Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Pravincia: Cádiga Postal:
Teléfana:

En el casa de resultar ganadar del segunda a tercer premia, quiera las pragramas en versión (indica una):

☐ PC

☐ AMIGA



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

5 AÑOS VENDIENDO
POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

91 380 2892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS,
TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE
Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS
LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

AMIGA 600

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

47.900

CON EL PODRAS HACER DE TODO

- A-600 HD 7490D
- OPCION MONITOR + CONVERTIDOR TV 37900
- JUGAR
- DIBUJAR
- MUSICA
- VIDEO
- IMPRIMIR
- COMUNICACIONES
- CREACION Y FANTASIA 5000
- KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) 5000

Impresoras

¡SUPER PRECIO!

STAR LC-100 Color 32.900

STAR LC-20 29.900

STAR LC-200 Color 39.900

STAR LC 24-200 49.900

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES D'ARC

486 DX 66 4 Mb RAM + 120 Mb HD 239.900

486 DX 50 4 Mb RAM + 120 Mb HD 224.900

486 DX 33 4 Mb RAM + 120 Mb HD 199.900

486 SX 25 4 Mb RAM + 120 Mb HD 169.900

386 DX 40 4 Mb RAM + 120 Mb HD 149.900

386 SX 33 1 Mb RAM + 120 Mb HD 134.900

386 SX 33 1 Mb RAM + 40 Mb HD 119.900

OPCIONES

- AMPLIACION 1 Mb - 4900
- FLOPPY 5 1/4 HD - 7900
- INCREMENTO HD 210 - 13900
- INCREMENTO HD 340 - 53900
- MS DOS 5.0 - 7990

TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN TARJETA SVGA 1024 X 768, MONITOR SVGA, FLOPPY 3 1/4 HD, MINITOWER, RATON, ALMOHADILLA Y SOPORTE

CONSULTAR OTRAS CONFIGURACIONES

VARIOS

CONVIERTE TU MONITOR EN UNA TV

CONVERTIDOR PARA VGA 14.500

CONVERTIDOR PARA AMSTRAD ... 11.950

CONVERTIDOR PARA AMIGA 9.900

ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.590

ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.590

AMIGA 2000

AMIGA 2000 + MONITOR 1084 S + DISCO DURO 84 Mb + PACK MULTIMEDIA

169.900

AMIGA 1200

ORDENADOR 32 Bit

69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS PARA AMIGA 1200

MONITOR 1084 37.900

MONITOR 1960 MULTISYNC 69.900

DISCO DURO IDE 2.5" 85 Mb 56.900

FAST RAM 2 Mb 24.900

FAST RAM 4 Mb 42.900

CONSERVAN LOS DATOS CUANDO ESTAN DESCONECTADAS

ESTATICA RAM 1 Mb 33.900

ESTATICA RAM 2 Mb 56.900

ESTATICA RAM 512 K 19.900

TAMBIEN DISPONIBLES PARA A-600

ACELERADORAS CON ZOCALO DE EXPANSION DE MEMORIA

MBX1200/881/14Mhz/DRAM... 26.900

MBX1200/881/20Mhz/DRAM... 29.900

MBX1200/882/25Mhz/DRAM... 39.900

MBX1200/882/50Mhz/DRAM... 62.900

INCREMENTO RELOJ 3.450

MEMORIA WB SIMM/1Mb 12.900

MEMORIA WB SIMM/2Mb 24.900

MEMORIA WB SIMM/4Mb 31.900

MEMORIA WB SIMM/8Mb 85.900

AT ONCE PLUS

39.900

CPU 80286 a 16 MHz

512 K ADICIONALES

COPROCESADOR MATEMATICO 80C287 OPCIONAL

VGA, EGA, MONOCROMO, CGA 16 COLORES

SOPORTA TODAS LAS SALIDAS DEL AMIGA

MUY FACIL DE INSTALAR

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2 12.900

DISQUETERA A-2000 11.900

DIGI VIEW MEDIATION 27.900

ACTION REPLAY 13.500

RATON 3.600

LAPIZ OPTICO 5.900

PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS 4.900

GENLOCK GVP SVHS 69.900

AMPLIACION 512 K A-500 6.900

AMPLIACION 2 Mb A-500 23.900

AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000 29.900

AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 + 12.900

AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600 12.900

MIDI 9.995

DIGITAL SOUND STUDIO 10.900

COMPLEMENTOS PC

DISQUETERA 5 1/4 HD 7990

DISQUETERA 3 1/2 HD 6990

MEMORIA SIMM 1 Mb 4990

MEMORIA SIMM 4 Mb 22990

VGA 256 Kb 4990

VGA 1 Mb OAK 8390

VGA TSENG LAB 1280x1024 16 M. Colores 14990

VGA LOCAL BUS VESA TSENG LAB 16 M. Colores 19990

MONITOR VGA 14" Color 1024x768 .28 34990

MONITOR VGA 17" Color 1280x1024 .28 137990

RATON D'ARC 24 1490

RATON + ALFOMBRILLA+SOPORTE 1990

SCANNER GENIUS 4500 P/Windows 17990

SCANNER GENIUS 256 Grises 24990

SCANNER GENIUS Color 49990

MODEM IBERTEX 10990

FAX MODEM 9990

MODEM 2400 24990

MODEM 9600-14400+FAX 39990

CD ROM + Controladora 44990

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900

AT ONCE ATARI 39.900

COMPATIBLES PC/AMIGA

BAJO ENTORNO DOS

SUPRA MODEM 2400 interno 9.900

SUPRA FAX MODEM PLUS 28.900

SUPRA FAX MODEM 24/96i 13.900

SUPRA FAX MODEM V32 Bis 63.900

SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i 45.900

SUPRA MODEM 2400 15.900

SUPRA FAX MODEM PLUS (COMPATIBLE IBERTEX) 25.900

SUPRA FAX MODEM V32 Bis 59.900

BAJO ENTORNO WINDOWS

SUPRA FAX MODEM PLUS 28.900

SUPRA FAX MODEM V32 Bis 63.900

SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i 45.900

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

SOUND GALAXY

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!

CON MANUALES TRADUCIDOS

SOUND GALAXY NXII 19.900

SOUND GALAXY NX PRO 27.900

CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB:
- SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWARE
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

CD ROM -49.900

KIT MULTIMEDIA

GALAXY NX 79.900

GALAXY NX PRO -89.900

MICROFONO - 1.495

SOUND MACHINE

14.990

INCLUYE:

- SOUND BLASTER
- JOYSTICK
- SOFTWARE
- JUEGOS

SEGA JOYSTICK PYTHON

MULTISISTEMA PC MASTER SYSTEM MEGADRIVE NINTENDO SUPER NINTENDO

INTRUDER 4.990

TELEMACH 6.900

SIGMA RAY 3.600

HYPER STAR 2.595

FLIGHT YOKE 9.900

ANALOG EDGE 4.950

MAVERIC 2.290

JET FIGHTER 2.690

SUPER BOARD 2.595

GAMMA RAY 3.595

TURBO PRO 2.795

M-6 3.190

AVIATOR 5.990

TOP STAR 3.595

MEGA BOARD 3.595

STING RAY 4.300

PRO 5000 1.990

PAD TRANSPARENTE 3.390

EN CASTELLANO

TARJETAS DE SONIDO COVOX- SOUND MASTER

SOUND MASTER + ... 12.900

SOUND MASTER II ... 32.900

TELEVEYES VGA A TV 34.500

PARA GRABAR TODOS SUS TRABAJOS A VIDEO O VISUALIZAR EN SU TV

COMPUTER EYES

TARJETA DE CAPTURA DE IMAGENES EN TIEMPO REAL 89.900

DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC 59.900 ptas

ALTAVOCES PARA MONITOR 4.990 ptas

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS,
TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE
Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

913802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS IVA INCLUIDO / PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



23.900
CON EL JUEGO
MARIO WORLD

31.900
CON MARIO WORLD
STREET FIGHTER II

¡NUEVO PACK!

31.900
CON MARIO WORLD
Y STAR WAR

18.900
¡PIDELA YA!



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO SCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2490
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	CABLE CA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PADDINA-1	2990	SNPROPAD (Transparente)	3390
EUNDA PARA NINTENDO SCOPE	5990		

FINAL FLIGHT	9990	SUPER AXELAY	9990
G. FOREMAN BOXING	10990	SUPER CASTELVANIA IV	9490
GODS	9990	SUPER GHOST IN GHOST	8990
HYPER ZONE	7900	SUPER MARIO KART	8490
JHON MADDEN 93	9990	SUPER MARIO PAINT	11990
JOE & MAC	9990	SUPER MARIO WORLD	7990
KICK OFF	9900	SUPER OFF ROAD	9900
KING OF THE MONSTER	10990	SUPER PARODUS	9990
LEMMINGS	9900	SUPER PROBOTECTOR	8990
MAGIC SWORD	10990	SUPERR-TYPE	6990
NHL HOCKEY	9990	SUPER SMASH TV	8990
PAPERBOY	8990	SUPER SOCCER	7490
PAPERBOY 2	8990	SUPER STRIKE GUNNER	9990
PGA TOUR GOLF	9590	SUPERTENNIS	6990
POPULOUS	9990	SYVALION	9990
PRINCE OF PERSIA	9990	TERMINATOR 2	10490
RIVAL TURF	9900	TEST DRIVE 2	10490
ROBOCOP III	9490	TOP GEAR	9900
SIMPSON KRUNHOUSE	9490	TORTUGAS IV	9490
SONIC BLASTMAN	9900	UNSQUADRON	9990
SPANKYS	9900	WHILO	9990
SPIDERMAN X-MEN	9990	WWF	9490
SUPER ADVENT ISLAND	9990	ZELDA	7990

• EXCEPTO OFERTAS

Nintendo



NUEVO PRECIO

NINTENDO +1 MANDO
6.900

NINTENDO +1 MANDO
+ SUPER MARIO BROSS
9.900

SUPER SET
24.480

ACTION SET
19.435

Advantage joystick	6990	Talespin	8990
Alargador Cable	1995	Tecma Cup	6990
Controllers	3900	Terminator 2	7990
Four Scores	5900	The Flintstones	8990
Organizador de Juegos	1295	The Legend of Zelda	7250
Super Controller	990	Turtles II	7990
		Wrestlemania	6500
		Zelda 2	7900

DESCUENTO DE 500 PTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7490
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonaldsland	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Ultimate Air Combat	7490

OFERTAS

Boulder Dash	2595
Dyna Blaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	2595
Kick Off	2595
Kung Fu Master	2595
NBA	2995
Pimball	2595
Prince Bobble	2595
R-Type	2595
Spiderman	2595
Tim Okk	2595

• EXCEPTO OFERTAS

GAMEBOY

7.990



10.990

TETRIS
Addams Family 5490
Adventure Island 3900
Alien 3 4990
Bart vs Juggernauts 4990
Batman Returns 3900
Battletoads 5490
Best of the Best 5490
Blue Brother 4990
Bamb Jack 4990
Bugs Bunny 4990

13.990

TETRIS + SUPER MARIO

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

7.990

10.990

Respuesto Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO
NECESITA
SELLO
A franquear
en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES
6.500
AHORA TAMBIEN PARA MEGADRIVE
9.900



54800 SUPER PRECIO

BLUE'S JOURNEY
68900

ART OF FIGHTING
79900

2020 SUPER BASEBALL	13900	MAGKIAN LORD	16800
3 COUNT BUT	39900	MUTATION NATION	27200
ALPHA MISSION	19800	NAM 1975	13900
ART OF FIGHTING	29800	NINJA COMBAT	19800
BASEBALL STAR	19800	RIDIN HERO	19800
BURNING FIGHT	16800	ROBO ARMY	21100
CROSSED SWORDS	21000	SENGOKU	19800
CYBER LIP	16800	SOCCER BROW	21100
EIGHT MAN	19800	SUPER SIDEKICK	29800
FATAL FURY	26100	SUPER SPY	19800
FOOTBALL FRENZY	21100	TOP PLAYERS GOLF	13900
GHOST PILOT	19800	TOP PLAYERS GOLF	19800
KING OF THE MONSTER	19800	TRASH RALLY	21100
LEAGUE BOWLING	13900	WORLD HEROES	31900
		WORLD HEROES 2	39900

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL
TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

PC 3 1/2 -975 OFERTAS AMIGA -975

ACIENT BATTLE	AGE	ARMYMAN	ASTERIX	BOXING MANAGER	CABALLERIA LIGERA
PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2	PC 3 1/2	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2	PC 3 1/2 AMIGA
COHORT	CHESS PLAYER 2150	ENMANUELLE	FIGHTER COMMAND	FINAL CONFLICT	FIRE
PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2
FOR APACHE	FRONT LINE	GEISA	GREAT NAPOLEONIC WAR	H INTERMINABLE II	KICK OFF II
PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA
KILLER BALL	LIBRO DE LA SELVA	MANCHESTER EUROPA	MANCHESTER UNITED	MEDIEVAL WARRIOR	MERCHANT COLONY
PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2	PC 3 1/2	PC 3 1/2	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA
NINJA RABBIT	OLIVER & COMPANY	OPERATION COMBAT	PARIS DAKAR	ROCKET DRIFT	ROGER RABBIT
PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2	PC 3 1/2	PC 3 1/2	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA
SQUASH	SUPER SKY II	SUPERMAN	VIKING CHILD	VULCAN	WORLD CLASS RUGBY
PC 3 1/2	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA	PC 3 1/2 AMIGA

OFERTAS

3D KIT	4D BOXING	4D DRIVING	5 GREAT GAMES	ACES OF THE GREAT WAR	ATOMINO
AMIGA - 2990	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1995 AMIGA - 1595	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
BAGON ATTACK	BUDOKAN	CAPTAIN PLANET	CARMEN SAN DIEGO	CAVEMAN	CHICHEN ITZA
PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495	AMIGA - 1495	PC 3 1/2 - 1495	AMIGA - 1495	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
DOUBLE DRAGON III	EIVIRA	EXITOS PC 2	FANTASYVISION	FASCINATION	FAST LANE
PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495	PC 3 1/2 - 1995	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595	PC 3 1/4 - 1995
GOBUNS	HARDNOVA	HARPOON	HEROES 357	HEROQUEST	IMMORTAL
PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/4 - 1495 AMIGA - 1495
LA COLUMENA	UNEKER	MARIO ANDRETTI	MEGA SPORT	MIDWINTER	MIG 29
PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595	AMIGA 1995 AMIS DISC - 1495	PC 3 1/4 - 1495	SPECTRUM - 995 ATARI - 1995	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495
MURDER!	OLYMPIC GAMES	PACK AIR COMBAT	PACK MEGABOX 2	PAPERBOY 2	POPOULUS
PC 3 1/4 - 1495	PC 3 1/2 - 2495	PC 3 1/4 - 1995	PC 3 1/2 - 1995 AMIGA - 1595	AMS DISC - 995 AMSTRAD - 495	PC 3 1/2 - 1495
RAMPARTS	SANDS OF FIRE	STEEL EMPIRE	TEAM SUZUKI	TIP OFF	TOYOTA
PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/2 - 1495	PC 3 1/4 - 1495	PC 3 1/2 - 2495 AMIGA - 1595	AMS DISC - 995 AMSTRAD - 495

ATENCION

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL P^o STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25

CENTRO MAIL MONTERA, 32, 2^o. MADRID. TEL: 522 49 79

CENTRO MAIL C. PAU CLARIS, 106. BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

CENTRO MAIL C. TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81

CENTRO MAIL C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64

CENTRO MAIL C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82

CENTRO MAIL AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47

CENTRO MAIL EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR AVDA. COLMENAR VIEJO Tres Cantos (MADRID) Tel: 804 08 72

CENTRO MAIL ¡PROXIMA APERTURA! BADALONA

CENTRO MAIL

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

NOVEDADES **EXITOS** **NOVEDADES** **EXITOS**

¡DE REGALO!

ELIGE UN JUEGO MARCADO CON EL LOGOTIPO ERBE Y LLEVATE ADEMAS CUALQUIERA DE ESTOS TITULOS DE REGALO (EXISTENCIAS LIMITADAS)

3D KIT 2.0 PC 3 1/2 - 7990 AMIGA - 7990	3D WORLD BOXING PC 3 1/2 - 3495 AMIGA - 3495	3D WORLD TENNIS PC 3 1/2 - 3495 AMIGA - 3495	RICK DANGEROUS PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	INDY PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	OUT RUN PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	STREET FIGHTER PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	SUPER OFF ROAD PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	OCTUBRE ROJO PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	TETRIS PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	TENNIS PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	DOUBLE DRAGON PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	ITALIA 90 PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	A-TRAIN PC 3 1/2 - 5650	A-TRAIN CONST KIT PC 3 1/2 - 1995	ADAMS FAMILY AMIGA - 2500 AMS. DISC - 2500	
AIR WARRIOR PC 3 HD - 5995 AMIGA - 4495	ALONE IN THE DARK PC 3 1/2 - 5150	AN AMERICAN TAIL PC 3 1/2 - 5995	ARMA LETAL PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	ATAACK PC 3 1/2 - 7700	B 17 PC 3 1/2 - 8700	BASKET PLAY OFF PC 3 1/2 - 2995	BAT II PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	BATTLE CHESS 4000 PC 3 1/2 - 4990	BEST OF THE BEST PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	BIRDS OF PREY PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	CARL LEWIS PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	CSD EN EL TIEMPO PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	CASTLES PC 3 1/2 - 3990	CASTLES II PC 3 1/2 - 6990	COMANCHE PC 3 1/2 - 5650	COMBAT CLASSICS PC 3 1/2 - 6995 AMIGA - 6995
COOL WORLD PC 3 1/2 - 2950 AMIGA - 2950	CRAZY CARS 3 PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	CREEPERS PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	CRUISE FOR A CORPSE PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	CURSE OF ENCHANTIA PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	CHESS TUTOR PC 3 1/2 - 3995	CHUCK ROCK II AMIGA - 3995	DARK SEED PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990	DAUGHTER OF SERPENTS PC 3 1/2 - 6990	DR. BRAIN PC 3 1/2 - 5650	ECO QUEST PC 3 1/2 - 6650	ELF PC 3 1/2 - 2995 AMIGA - 2500	ELITE + PC 3 1/2 - 4990	ENTITY PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	EPC PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 2750	ETERNAM PC 3 1/2 - 4490	EXTASY PC 3 1/2 - 3495 AMIGA - 3495
EYE OF THE BEHOLDER PC 3 1/2 - 4990	EYE OF THE BEHOLDER II PC 3 1/2 - 5990	F 117 A PC 3 1/2 - 6490	FIRE & ICE PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	FLASH BACK PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	GNOME ALONE PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	GOBLINS II PC 3 HD - 5995 AMIGA - 3995	GOES PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	GRAHAM TAYLOR 5 PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	GRAND PRIX PC 3 1/2 - 7700 AMIGA - 7700	GUNSHIP 2000 PC 3 1/2 - 6490	HOOK PC 3 1/2 - 2750 AMIGA - 2750	HUGO PC 3 1/2 - 5995 AMIGA - 5995	INCA PC 3 1/2 - 6995	INDIANA I PC 3 1/2 - 5990	INDY 4 (ARCADE) PC 3 1/2 - 2850 AMIGA - 2850	I.J. FATE OF ATLANTIS PC 3 1/2 - 6150 AMIGA - 6150
ISHAR II PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	KAISER PC 3 1/2 - 3995	KING'S QUEST V PC 3 1/2 - 7990 AMIGA - 8490	KYRANDIA PC 3 1/2 - 4625 AMIGA - 4625	L.A. LAW PC 3 1/2 - 5995	LARRY V PC 3 1/2 - 7990	LEADER GODDESSES PC 3 1/2 - 10990	LEEDS UNITED PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	LEGEND PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	LEGEND OF MOYRA PC 3 1/2 - 2995	LEGEND OF VALOUR PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990	LEMMINGS 2 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	LINKS 386 PRO PC 3 1/2 - 5990	LIVERPOOL PC 3 1/2 - 2500	LOOM PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	LOST IN L.A. PC 3 1/2 - 5150	LUIGI & SPAGHETTI PC 3 1/2 - 2950
LURE OF TEMPTRESS PC 3 1/2 - 4625 AMIGA - 4625	MANIAC MANSION PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	MCDONALD LAND PC 3 1/2 - Cons AMIGA - Cons	MICHAEL JORDAN PC 3 1/2 - 4990	MILLENNIUM PC 3 1/2 - 6995 AMIGA - 6995	MONKEY ISLAND PC 3 1/2 - 7490 AMIGA - 7490	MONKEY ISLAND II PC 3 1/2 - 6995 AMIGA - 7490	MOONSTONE PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	NIGEL MANSSELL'S PC 3 1/2 - 3900 AMIGA - 3900	OLIMPIADAS 92 PC 3 1/2 - 3490	PACK JPP PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	PC BASKET PC 3 1/2 - 1995	POPULOUS II PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 3995	PREHISTORIC II PC 3 1/2 - 4995	PUSH OVER PC 3 1/2 - 2850 AMIGA - 2850	RAIL ROAD TYCOON PC 3 1/2 - 6490 AMIGA - 6490	RISKY WOODS PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990
ROAD TRACK PC 3 1/2 - 5000	ROLLING RONNY PC 3 1/2 - 2995 AMIGA - 2995	RUGBY CHALLENGE PC 3 1/2 - 3990	SENSIBLE SOCCER PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	SHADOW LAND PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	SHADOW OF THE COMET PC 3 1/2 - 5650	SHADOW PRESIDENT PC 3 1/2 - 9995	SHADOW WORLDS PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	SHERLOCK HOLMES PC 3 1/2 - 7990	SILENT SERVICE II PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990	SIM ANT PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	SIM EARTH PC 3 1/2 - 6650 AMIGA - 6650	SLEEP WALKER PC 3 1/2 - 3600 AMIGA - 3600	SOLO EN CASA II PC 3 1/2 - 5995	SPACE QUEST I PC 3 1/2 - Cons	SPELL CRAFT PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990	STREET FIGHTER II PC 3 1/2 - 3900 AMIGA - 3900
STRIKE COMMANDER PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	STUNT ISLAND PC 3 1/2 - 6150	SUMMER CHALLENGE PC 3 1/2 - 4625	SUMMONINGS PC 3 1/2 - 5990	SUPER CAULDRON PC 3 1/2 - 3995 AMIGA - 3995	SWORD OF HONOUR PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	TASK FORCE 1942 PC 3 1/2 - 7700	THE DARK HALF PC 3 1/2 - 5995	THE HUMANS PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	THE SECRET WEAPONS PC 3 1/2 - 5990	THE TWO TOWERS PC 3 1/2 - 5990	THEIR FINEST HOUR PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	TINY SWEETS PC 3 1/2 - 3995 AMIGA - 3995	TORNADO PC 3 1/2 - Cons	TRANSATICA PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	TRIVIAL DELUXE PC 3 1/2 - 4990	TROLLS PC 3 1/2 - 3600
UGH PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	ULTIMA UNDERGROUND PC 3 1/2 - 6950	ULTIMA VII PC 3 1/2 - 7990	UNLIMITED ADVENTURE PC 3 1/2 - 6990	VEIL OF DARKNESS PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990	WAR IN THE GULF PC 3 1/2 - 7995	WAX WORKS PC 3 1/2 - 4625	WEEN PC 3 1/2 - 5995 AMIGA - 1595	WHERE IN SPACE IS COS PC 3 1/2 - 6990	WING COMMANDER PC 3 1/2 - 6490	WING COMMANDER II PC 3 1/2 - 6490	WIZKID PC 3 1/2 - 2850 AMIGA - 2850	WORLD CHESS PC 3 1/2 - 5995	WWF EUROPEAN PC 3 1/2 - 2950 AMIGA - 2950	X WING PC 3 1/2 - 6650	ZOO PC 3 1/2 - 3600 AMIGA - 3600	ZYCONIX PC 3 1/2 - 3600

2X1 PC 3 1/2

ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO

F 15 II PVP- 7.700	HEART OF CHINA PVP- 8.700	KNIGHTS OF THE SKY PVP- 6.150	LARRY I PVP- 6.650	LARRY II PVP- 7.200	MI TANK PLATOON PVP- 4.625	SHADOW SORCERER PVP- 6.150	SHANGAI PVP- 7.700	SPACE QUEST IV PVP- 2.600	WINTER SPORT PVP- 2.600
-----------------------	------------------------------	----------------------------------	-----------------------	------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-----------------------	------------------------------	----------------------------

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 995	10 discos 5 1/4 495	10 discos 3" ... 3.900
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500	10 discos 5 1/4 HD... 995	

LIBROS DE PISTAS

DARK SEED 1200	HEARTH OF CHINA 1200	LARRY V 1200	SHADOW SORCERER 1200
DRAXHEN 1200	INDY 1200	LOOM 1200	SPACE QUEST I 1200
ECO QUEST 1200	KING'S QUEST V 1200	MANIAC MANSION 1200	SPACE QUEST IV 1200
ELVIRA II 1200	KYRANDIA 1200	MONKEY ISLAND 1200	ADVENTURAS AD 1200
FATE OF ATLANTIC 1200	LARRY 1200	MONKEY ISLAND II 1200	

COLECCION ADI EGB/BUP PC 3 1/2 AMIGA

LENGUA ESPAÑOLA	MATEMATICAS	INGLES	ADIBU
ADI 3 ^o EGB -4995	ADI 3 ^o EGB -4995	ADI 7 ^o EGB -4995	ADIBU ADIBU CALCULO 1 ^o PRIMARIA -2995
ADI 4 ^o EGB -4995	ADI 4 ^o EGB -4995	ADI 8 ^o EGB -4995	ADIBU CALCULO 2 ^o PRIMARIA -4995
ADI 5 ^o EGB -4995	ADI 5 ^o EGB -4995	ADI 1 ^o B.U.P. -4995	ADI LENGUA ESP 3 ^o SECUND. -4995
ADI 6 ^o EGB -4995	ADI 6 ^o EGB -4995	ADI 2 ^o B.U.P. -4995	ADI LECTURA 1 ^o PRIMARIA -4995
ADI 7 ^o EGB -4995	ADI 7 ^o EGB -4995		ADI LECTURA 2 ^o PRIMARIA -4995
ADI 8 ^o EGB -4995	ADI 8 ^o EGB -4995		

PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE EN LA PAGINA ANTERIOR Y ENVIALO A MAIL VXC:

P^o Santa M^o de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

O SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, LLAMA AL: (91) 380 28 92

¡¡ FUEGO !!

¡Acabas de dar la orden! Ya no hay posibilidad de dar marcha atrás, el enemigo seguramente ha visto el fogonazo de tus cañones en la oscuridad de la noche y entre la sorpresa y el pánico se prepara para contraatacar. Es el momento de lanzar unas bengalas para dejarles totalmente al descubierto y mandar al resto de tu grupo de combate la orden de FUEGO A DISCRECCION.

Es uno de los muchos momentos que vivirás con el más avanzado y perfeccionado simulador naval sobre la Guerra del Pacífico Sur durante 1942.

Con pleno control de todos los mandos de tu navío o de tu fuerza naval, podrás elegir entre unirse a la Armada Imperial Japonesa o la U.S. Navy, dirigiendo acciones individuales o a todo un grupo de combate. Podrás recrear todas y cada una de las batallas históricas de la II Guerra Mundial en el Pacífico Sur (Guadalcanal, Kula Gulf, Tassafaronga,...), o bien diseñar tu propio enfrentamiento naval.

Con TASKFORCE tendrás el control total sobre las batallas navales del conflicto bélico más importante de nuestra era.



TASKFORCE

1

9

4

2

SIMULADOR NAVAL DE SUPERFICIE EN EL SUR DEL PACIFICO™

**OTROS TITULOS
DISPONIBLES**

MICRO PROSE

ERBE

Serrano, 240
28016 Madrid
Tel.: 458 16 58

